
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

96

格斗天書

《电子游戏软件》杂志社　编



中国人事出版社

96格斗天书 THE BIBLE OF FIGHTING '96 中国人事出版社

来自《真·侍魂》中的最终首领——罗将神水姬，为しろ—大野描绘的充满魅惑邪恶的形象。




手指破烂终不悔
为伊消得人憔悴



NG	厂商SNK	类型FTG
	容量　378M	媒体　卡带／CD-ROM
	发售日　12月27日	

侍魂·天草降临

剑与剑、魂与魂、正义与邪恶之间再次激突！

做为最初让全部角都装备武器的格斗游戏系列，从一代《侍魂》起就大受玩家青睐，如今系列的第四作即《侍魂·天草降临》即将登场！游戏共有17名角色，其中包括《斩红郎无双剑》中的12人，及一代、二代中的3人，另外也有2名新人物加入。本作在继承前作的系统上，改良并加强了许多地方，去一决胜负吧！



共有17名充满个性的角色！

←本作中共17名角色，是系列作品中角色最丰富的一部作品。



↑有几名以前的角色在此复活。看夏洛特仍旧使她那长距攻击的武器。

三名旧作中的剑士再度登场！

让我们真剑决胜负！



←霸王丸将全身的力量集中在手中的剑上斩向塔姆塔姆！看见那「怒槽」了吧，他的斗志正如烈火般燃烧



↑前作中得到肯定的修罗及罗刹的剑质，在本作中仍被保留。

↓而适于不同层次玩者的剑客、剑豪、剑圣的选择，也保留至今。



STORY

1788年初，世界上几乎所有的剑士都被那个人打败了，因此世界无法得到安定，严寒、洪水、火灾、饥饿到处漫沿，人们生活在灾难之中。

天明8年，秋。

在肥前国的岛原落下了一个巨大的闪电，那惊天动地的声音使岛原附近的地区发生了巨大的变化。从中心岛原城开始逐日的变化，直至小浜、九千都、深江等邻近的村庄、集落，变化的范围正逐步地扩大着。

这个与其邪恶的外表、怨灵的咀咒相对应，"那个人"的声音正传遍了这广大的地区，许多人都在这被称为"天草城"的地方死去，人们一面承受这声音所带来的恐惧，一面等待着能拯救这一切的人。

这座魔城的主人就是被幕府军所镇压、心怀仇恨及征服欲、在魔界中修炼了150年而复苏的天草四郎时贞。他的目的就是征服全世界，并建立自己心中的理想世界……

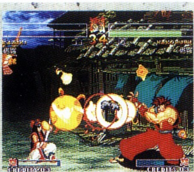
引人注目的全新角色 风间兄弟的实力如何？

下面要介绍《天草降临》中登场的两名新角色：风间火月与风间苍月。从名字就可得知他们是兄弟，但是从性格上讲火月是有着象火一样热烈的血气方刚的角色，而苍月的性格则象水一样的平静和气。相应的，火月就使用炎之术做为格斗技，而苍月则使用水之术。

风间火月 KAZUKI



一球状的火炎飞向对手，这是一种用于牵制对手的必杀技。



一浑身被火炎所包围，从地面上突然铲向对手的袭击技SLIDING KICK。



火月得知妹妹不祥变化的原因是魔城发出的邪恶波动，为了解救妹妹而向魔城进发……

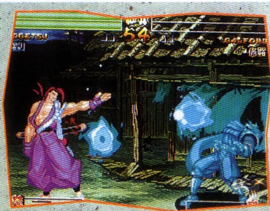
这个手执象火一般的剑的忍者就是风间火月。





一分身后假的身体会产生爆炸，给对手造成伤害。这就是「空蝉爆破之术」。

为了解救妹妹而战斗的热血男儿



一一次发出数个大水球击向对手，但要注意修罗和罗刹是有很大不同的。



发现弟弟火月出发了之后，苍月也悄悄地出发了，并跟着弟弟的踪迹来到了魔城……。与火月正好相反，苍月是手执着水之剑的忍者。

自由自在借助水的力量



风间苍月 SOGETSU



一从地上喷出巨大的水柱，对手无法跳避，是一种很难防的必杀技。



一用非常迅猛的速度挥剑斩向对手，这出其不意的突进技令对手很头痛。

这三人终于再次复活了 大家想你们想到梦里头

曾在1代、2代作品中登场，却没有在《斩红郎》中登场的三名角色在本作中再度复活！二刀流的柳生十兵卫、1代中登场的塔姆塔姆、以及西洋女剑士夏洛特三人带着原有气质归来，他们的力量究竟有没有比前作提高呢？

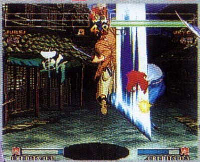
柳生十兵卫 JUBEI

十兵卫是二刀流的剑士，受幕府的指派而去调查国内各地异变的原因，在前往魔城调查的过程中，展露武士的英姿。

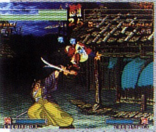
复活的二刀流剑士



二角罗刀·改



↑看见了吗？这就是二角罗刀·改，它增强了对空攻击的能力。



↑柳生心眼刀是先用一柄剑将对手的攻击拨开，另一柄则攻击对手。



↑右手的剑自下而上斩向对手，这种技巧重要在于预测对手的行动。

塔姆塔姆 TAM TAM

由村子的异变而感到邪恶再度复活的塔姆塔姆再次带上心爱的（?）假面具向日本出发了……。许久没有登场的塔姆塔姆那怪异的技术及身体增強了吗？

哇呜哇呜哇呜！



头戴假面具的蛮族圣战士！



↑塔姆塔姆背对着屏幕在干什么呢？这是一种对对手"吭吃吭吃"的摔投技……



↑这招吐火球的必杀技仍然保留着，火球着地后也会升起一个火柱。



→将刀"骨碌骨碌"地回转的技巧。这招的破坏力是非常强的。

夏洛特 CHARLOTTE

感到祖国正在发生异变的夏洛特，为了探明原因再次来到日本……。她作为《真·侍魂》中最強的角色，在今作中会怎样呢？

美丽的西洋女剑士



华丽的剑技尤存



↑夏洛特也有由下向上的对空剑技，这样的画面真是华丽呀！

她的剑技值得信赖



←这招TRY SLASH是一种用途广泛的飞行道具。

罗刹新必杀技公开



→这是选择罗刹时所增加的新必杀技，距离可真够长的！



暖暖夕阳、青青绿草、有位佳人、在水一方！佳人就是拥有无穷格斗POWER的女高中生—樱！


摔角霸王
Muscle BOMBER



X-MEN VS 街霸

机种ARC　厂商CAPCOM　类型FTG　发售日　96年9月

谁人能永远称霸，CAPCOM麾下两只英雄队伍终于有机会聚首，向暗黑帝王挑战，拯救和平！系统方面请参阅内文，这里将其中精彩的画面一一向大家展现……

X-MEN，一群拥有特异能力的奇人异士，为了正义走到了一起，当然队伍中也有三名反派人物了，但在此作中亦正亦邪，或敌或友，这就要看你的队伍编制了，那HYPER-COMBO可就是他们引以为荣的“X-MEN绝命杀”……

STREET FIGHTER，在格斗界堪称王者的数名战士，本作是以《SF ZERO》中的人物为蓝本的，刚刚玩罢“ZERO”的朋友可不要错过啊，尤其是ZERO时代的CAMMY可是你以前从未见过的呀！

X-MEN＋街霸=？，天下无敌还是……这就要看你的本领了， COME ON BABY！



↑正义要我们来维护，灿烂光芒下隆与X-MEN队长的握手是否意味着未来的灿烂！

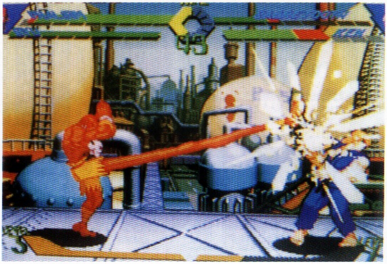


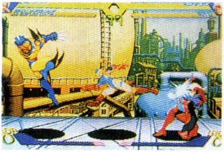


↑队长正在不落地攻击SABRE TOOTH（剑齿虎），这可是X-MEN的得意技呀！

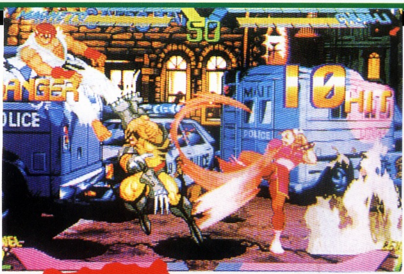
←选择第一人、选择第二人、READY，热血格斗GO！

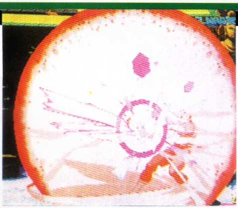
↓达尔锡姆一个重腿已经踢得KEN火花四溅。





←狼人退下，CAMMY登场。



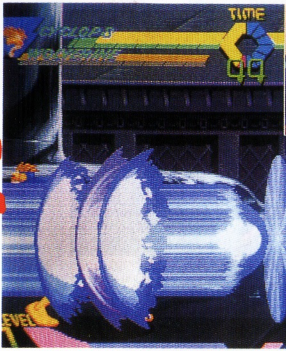


↑看得出这是什么吗？春丽的超杀气功掌，大得吓人呀！

←春丽＆狼人同为突进技，使用的“VARIABLE COMBINATION”。

向晴黑帝王挑战，
拯救世界和平！

爆发







↑真空——波动——炮！

←来自俄国大壮的终极原子爆炸。

↓VEGA的新招“长空击雷”会引起空中大爆炸。





SEGA
Virtua Fighter
Kids™


JAVA TEA
© SEGA 1996


TOBAL No.1
PUSH START BUTTON
CHUJI WINS
ILL WINS
FEI WINS
邱吉·乌
CHUJI
上段与下段攻击俱佳的全能型战士，而且拥有优良的摔投技，可以很好的打击敌人，不愧是主角呀！
菲·帕乌斯
FEI
出乎意料的动作，能准确判断对手招术的狡诈型战士，以其独特的动作在战斗中将对手耍弄于手掌之中。
伊尔·高克尔
ILL
拥有巨力的力量型战士，接近战时非常強，由于手臂很长而且收放迅速，使自己几乎没有死角可言！？
贺姆
HOM
它的动作比菲还要狡诈，虽然没有很高的速度，但却拥有很多攻击力很高的技巧，而攻击方法也很独特。

一直以RPG享誉业界的SQUARE突然宣布要制作一款集合众家之长的3D格斗游戏，引起了业界及玩家的兴趣。至游戏上市，玩过的人都有一种不愧是SQUARE的感觉。游戏人物的动作顺滑流畅，是其他任何同类游戏所不及的，加上鸟山明式的幽默和极具创意的QUEST MODE都是吸引玩友的原因。作为史氏第一款此类作品就取得了这样的成绩，的确令人佩服其实力。





玛莉·伊朋斯卡娅
MARY

看样子就知道是位力量型战士，缺乏速度但拥有强力的一击，利用对手出招的破绽给予致命的一击吧。

爱波
EPON

出招的速度异常迅速，上段与下段技可以交替快速使用，攻击点很多，只要连打就能胜利！？

格林·凯茨
GREN

可快速使用上段与中段的连击技，目种类丰富，与爱波是一个类型的，但给对手的伤害比爱波大得多。

欧莱姆斯
OLIEMS

优秀的打击系战士，这家伙的“真骨顶”是非常霸道的摔投技，还掌握着偷袭的技巧，超強力的投技令人爽极。



CAPCOM人气作品《恶魔战士2》的宣传插画，能全部认出他（她）们吗？

SOUL EDGE

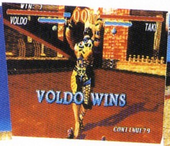


机种 PS　厂商 NAMCO　类型 3D－FTG　媒体 CD－ROM

在街机上继《铁拳》系列后 NAMCO 又一震憾之作终于移植到PS 上了，它的 PS 移植版被称为“Ver Ⅱ”，加入了许多新的要素，会有什么呢？会让你大吃一惊的，除了忠实移植的街机模式，还有

▼看见这些你一定心动了吧，那就快行动吧，怎么办？期待吧！









时间挑战模式、对战 VS 模式、组队模式，另外还有计划将几种新模式参入。另外秀逸美丽的 CG 画面也被追加，长达 2 分钟的 CG 电影让你大饱眼福，过瘾啊！还有一点就是非常方便玩家的，一旦格斗中由于紧张忘记了招式可调出菜单看招。比街机还多了 2 名战士：乱世英雄黄星京和狂男残骸大海贼里昂。



▲欧洲女剑士 VS 韩国斩马刀女格斗家。



▲弹开敌人的武器。





▲▶弗里特与御剑平四郎正在对剑（哇，侍魂！），当平四郎挡开他的剑后，使一记横斩。动作很流畅吧！







挑战 3D 格斗领域的新战士！



一擊必殺
综合剑术鸣镜心当流的信念就是——
一击必杀！
在暗杀集团“阴”的杀手追杀之时，
你所能仰仗的胜败之关键，
也只有一条——
一击必杀！


武士之刃
BUSHIDO BLADE ™



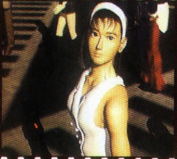
铁血的一群战士
拳法之集结战事

铁拳 TEKKEN2™

厂商 NAMCO
类型 FTG
媒体 CD-ROM
发售日 96年3月29日

风间准忧郁的回眸一瞥后消逝在茫茫的都市人群之中……

宿命之战展开
首先SHOW一下！





漫漫长路
何处才是
她的归宿
难道只有
战斗……

你可以不玩，
但不可不看！

KING出现了，却看不见他的面孔……





虽然已经推出了许久，但这段CG至今仍被玩家频频赞扬，口碑极佳，这里虽不是全部画面，但也能过瘾一下……



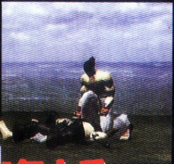
↑愤怒的米歇尔将镜子一拳击破。



↑这是机器人JACK的主视角画面。







1年之后……



OPENING DEMO NOW IS HERE !

96 格斗天書

中国人事出版社

格斗天书



格斗天书

'96 格斗天书

■责任编辑:杜方

■图书在版编目(CIP)数据

■'96 格斗天书/电子游戏杂志社编 . 一北京: 中国人事出版社,1996. 12

■ISBN 7－80076－687－X

■Ⅰ.'9… Ⅱ. 电… Ⅲ. ①电子游戏机－操作－基本知识②游戏卡－基本知识Ⅳ. G898. 2

■中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 23223 号

电子游戏软件杂志社编

中国人事出版社出版(北京朝阳区西坝河南里 17 号)

封面印刷:北京百花彩印有限公司

正文印刷:北京时事印刷厂

开本:787×1092 1/16 1996 年 12 月 第一版

印张:14. 5 字数:300 千字

ISBN7－80076－687－X/G · 205

定价:23. 00 元

目录









■经典篇

■3D 篇

电子游戏软件杂志社编
GAME CAMP

特别致谢（资料提供）
香港《GAME PLAYER》杂志
日本新声株式会社
台湾尖端出版社
美国 IDG《GAME PRO》杂志

FIGHTING

出版说明

在大家怀着激动和期盼的心情准备阅读我们为你们认真编写的这部“天书”之前时，请大家仔细参考以下文字，以便能更好地利用本书。









(1) 由于时间仓促，编者水平有限，对文中出招，秘技无法一一验证，加上由于有些秘技跟游戏主机、软件版本有关，再有校对疏漏，故对文中错误之外恳请广大读者谅解。同时也请玩家正确把握输入招式或秘技的时机，此外按键一定不能有失误。

(2)格斗体例表

·	顺序按。表示前后的操作由左至右顺序进行
+	同时按。表示前后的操作要同时进行
/	或。表示前后的操作是“或者”的关系
()	表示该招式的注解或必要条件
蓄	表示前面的操作要持续一段时间
连按	表示要快速连续进行前面的操作
空中	表示角色需跃起至空中
近身	表示角色需靠近对手至一定距离内
远身	表示角色需离开对手一定距离以外

注 1:不特定说明时，所有的招式出法均以角色面向右方时为准。

注 2:招式指令之间没有间隔表示是从左到右顺序输入指令，为易读起见，我们一般在区分摇杆和按键操作时加上“·”来表示顺序输入。但是在 3D 格斗游戏中，为遵循惯例一般不加“·”来分隔指令。

(3)本书中常用英文缩略语对照表

ARC(ARCADE)	营业用游戏机
NG(NEO · GEO)	SNK 公司家用卡带游戏机
NG · CD(NEO · GEO CD)	SNK 公司家用 CD 游戏机
SS(SATURN)	世嘉土星
PS(PLAY STATION)	索尼游戏站
START	开始键
SELECT	选择键
OPTION	选项
BOSS	敌方首脑，最后的大首脑就叫最终 BOSS
1P(1 PLAYER)	持主操纵器的游戏者
2P (2 PLAYER)	持附操纵器的游戏者

STREET FIGHTER

街头霸王



出品公司:CAPCOM

■经典对战游戏的始祖
■长盛不衰的格斗巨作

街头霸王发展历史回顾

STREET FIGHTER 街头霸王

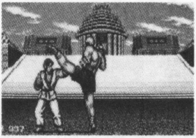
ARC/87.8　PC－E/88.12



这是正统派一对一 2D 格斗游戏的鼻祖。游戏者可以在隆(RYU)、肯(KEN)两人中选择一位过关，目标是打败世界格斗技之王沙卡特(SAGAT)。其中拳脚强弱的区分，必杀技的出现，摇杆的"↑跳、↓蹲、→前进、←后退(防御)"设定等要素一直成为最正统的操作方式沿袭至今。

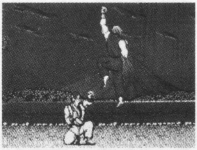
攻击键虽只有拳脚两键，但可以根据按键时间长短来区分轻中重的力度。从二代开始由于参考玩家意见推出了三拳三脚的六键控制台，但以按键时间长短决定力度的系统后来仍被其它公司所采用(如SNK 的《世界英雄》。

在游戏中已有了"必杀技"的概念，而



且威力出奇地大。三记波动拳即可令对手毙命，升龙拳更是有着一击必杀(约打掉80%体力)的惊人威力！只不过当时几乎没有人知道出法。此外在街霸Ⅰ中防御普通技也会掉血，该设定在以后就取消了。

正是本游戏的推出，使得玩家认识到对战格斗游戏的乐趣所在，此后经过不断地改良与发展，逐渐掀起一股格斗狂潮。



▲隆的必杀技波动拳、旋风脚的指令与现在相同，而升龙拳则是↓→↘·拳。

FINAL FIGHT 快打旋风

ARC/89.12

著名的"快打旋风"大家应该不会陌生，这个横卷轴清版型动作游戏讲述的是在哈格(HAGGER)、柯迪(CODY)及凯(GUY)中选出喜欢的勇士打击 MAD GEAR，救出哈格的千金，也是柯迪的未婚妻捷西卡。

《快打旋风》虽然不是《街霸》系列中的对战游戏，但其与《街霸》系列在时间和情节上很多都是相通的。CAPCOM 公司在日本当年的 AM 展(AMUSEMENT MACHINE SHOW，娱乐机器展)推出本节目时曾用过《'89 街头霸王》(STREET FIGHTER '89)的名字。而且主角凯和第二、四关的头目苏杜姆、罗兰多后来都成为了《街霸 ZERO 2》中的角色。

《快打旋风》在当时的出现，充分表现出 CAPCOM 公司在制作格斗游戏方面高人一等的技术实力。它那巨大的人物、流畅的招式，华丽的场景在当时无人可及，也为后来《街霸Ⅱ》的成功奠立了基础。

STREET FIGHTER Ⅱ 街头霸王Ⅱ

ARC/91.3　SFC/92.6



《街霸Ⅱ》可称的上是对战格斗游戏史上最成功的经典名作。新登场的角色，新设计的系统、必杀技，精密的操作性、平衡性，甚至于能够活动的地板……。整整一代玩家为 SF Ⅱ的出现而欢呼雀跃，痴迷不已。对于整个游戏业界的影响可以用"震撼"一词来形容。

游戏的主角增至八人。每人都有不同的故事，但最终目的都是要打倒其他竞争对手，夺取"街头霸王"的称号。

还记得吗？当自己所操纵的角色打败其他七名竞争者后，屏幕上就出现以街霸一代的头目 SAGAT 为首的三大隐藏高手头像。好不容易打倒 SAGAT，突然又冒出本游戏的最终首领维加(VEGA)。当见到他那将军般的气势和强横的招式时，那种兴奋和吃惊就甭提了。同时也期待着有一天可以使用这些强得吓人的隐藏斗士。

《街霸Ⅱ》可以说已经成为 CAPCOM 的"招牌"，也一举奠立了当时 CAPCOM 作为对战格斗游戏龙头老大的地位。



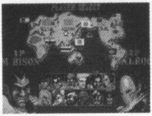
STREET FIGHTER Ⅱ'(DASH)
街霸Ⅱ特别版

ARC/92.4　SFC/93.6

本款游戏与《街霸Ⅱ》相比，最主要的变动就是可以同角色对战（以不同颜色来区分），并能够选用以前只有电脑才能用的四大天王，使得对战的内容更加丰富。

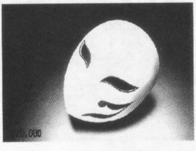
一时间，《街霸》在各个街机厅"泛滥成灾"，同时也将《街霸》推上了有史以来最火爆的巅峰，并创造了史上最高投币率的奇迹（玩命对战的结果）。由于对战的人越来越多，个中高手比比皆是，乐得老板笑逐颜开，甚至有的机铺将全部的机器都换成了《街霸》。

有趣的是，由港台盗版商"疯狂修改"的"升龙"、"降龙"、"东方不败"等各种改



▶使用四大天王已不是电脑的专利了。

版的《SF Ⅱ'》也纷纷在国内出现。对决一开始人物就向上方升起，并可以处于版面上好几层的空间。"无影摔"，"本田手刀"，隆发一个升龙拳带八个气功波等等。后来《街霸 ZERO 2》中出现的"OC"技也许就参考了这种设计。



▲这种售价 2 万日元的面具你不想拥有一个吗?

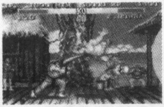
STREET FIGHTER Ⅱ'TURBO
街霸Ⅱ高速版

ARC/92.12　SFC/93.7　MD/93.8

提升速度、追加新技的一个版本。隆、肯有了空中旋风脚、布兰卡加了对空滚击、本田加了能透波攻击的超级百贯落、春丽加了气功拳……弥补了以往玩家们的一些主要不满之处。

虽然街机的"TURBO"在国内出现并不多，不过玩 SFC、MD 的朋友该不在少数吧。总之，它使斗士们实力更为均衡，并且新创了很多打法。就是到现在也仍是国内世嘉五代机上最热门的格斗游戏之一。

记得当时刚推出 24M 的世嘉版《12 人街霸》时，价格高达 400 多元。再配上两个 SEGA 新出的六键手柄，共要近 600 元。但仍有铁杆玩家不顾一切将它买下，后来随着盗版卡的出现，价格才不断回落，有一段还出现过 16M 的简化版。在速度、画面和音效上都不尽人意，但由于价格便宜使不少玩家上当。



◀许多角色在本作中境加了新必杀技。

此外，就 TURBO 版而言，可算是《街霸Ⅱ》系列前期的最后一部作品，玩家用熟了 12 位角色后，就希望有新的角色出现。



SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
超级街霸Ⅱ

ARC/93.9　SFC/94.6　MD/94.6

The New Challengers

为制作这款《超级街霸》，CAPCOM 使用了能力更强的新基板。由于采用了 Q SOUND（三维立体音效），使 BGM（背景音乐）效果大幅度提升。而且开场动画极具迫力，角色的普通技、特殊技、必杀技都有了很显著的变化。新追加了四名战士。但由于明显带有旧 12 位角色的影子，因此未受太大好评。

不过该节目却仍然极为成功，新的人语配音，新的人物设定、崭新的得分系统和首创的连续技计数系统都为《街霸Ⅱ》的玩家带来了全新的感受。家用游戏机 SFC 和 MD 也分别以 32M 和 40M 的超大容量忠实移植了该节目。



《SSF2》的出现，标志着经典 2D 格斗游戏已进入了全盛和成熟时期。再进一步的发展趋势是旧系统的完善、新系统的追加、影音质量的提高等等。但总的看来很难再有质的突破。这是否是 2D 格斗游戏无法逃避的悲哀呢?



SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
超级街霸Ⅱ X

ARC/94.3 3DO/94.11 PC

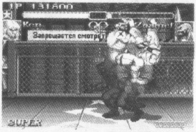
Grand Master Challenge

将前作的未完善部分继续改良，多数角色都追加了新技，人物的动作由于加入了大量的中间动作而显得极为流畅（事实上这是街霸系列中动作最流畅的一部），开始引入中段技和受身的概念。最值得一提的新加了超级连续技（SUPER COMBO）这种超必杀技系统，可以在关键时候一举逆转局势。

《SSF2X》作为《街霸Ⅱ》的最后一部作品，游戏的系统相当完善，各角色的能力均被调整至极为平衡。在街霸系列中第一次出现的隐藏角色豪鬼也在本作中大出风头。对战时可以让玩家选择速度，也可以用秘技调出前作《SSF2》的角色（没有新技和超杀）。曾经最让人头痛的无敌技——升龙拳，终于应玩家的要求由上升中完全无敌改为只在发动瞬间无敌。

想想看，有多少3DO的玩家就是因为此游戏而购买了3DO。PC玩家又几人没有玩过这个由于使用保护模式设计而有绝佳表现的移植作品。

总之，玩过本游戏的玩家几乎对它都没有什么不满意，但不由自主的为CAPCOM担心，以后的《街霸》还能怎么做？



STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM
电影版街霸

ARC/95 PS/95.8/11 SS/95.8.11

街霸系列第七部作品，是根据94年美国电影“街头霸王”（由好莱坞明星尚格云顿主演，日本著名的CHAGE & ASKA乐队唱主题曲）改编的真人版为蓝本的格斗游戏。采用电影实写场面和特技画面结合的手法制作。游戏中的登场人物有13个，大多是原16人街霸的角色，并增加了电影中的战场指挥泽田谦也。本作中的超杀共有二种，一种即是“SUPER COMBO”，另一种则是从源自《恶魔战士》的“SUPER技”。

SS和PS版的《电影街霸》不仅较街机版的操作性做了很大改善，而且在新增的MOVIE BATTLE模式中，玩家可以操作古烈如同看电影一般进行游戏。电影中众多的精采片段和原声歌曲也都收入其间，十分值得街霸迷珍藏。



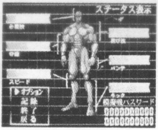
◀玩家所熟悉的《街霸》人物终于被搬上了银幕。

STREET FIGHTER Ⅱ MOVIE
街霸动画版

PS/95.12.25 SS/96.3.15

通常，故事性强的影片或卡通片的游戏化，多半会以AVG（冒险游戏）的形式出现，但这款《街霸动画版》则采用了全新的手法及系统来将动画制作成游戏，称为“互动影片游戏”。

在游戏中玩家要扮演的主角竟是VEGA所领导的邪恶组织SHADOW开发出的一名称为“CYBORG”的侦察机械人，它在原动画中只是个情报员，曾被春丽一脚踢掉了脑袋。现在它的使命仍是与原作相同，去记录世界各地格斗家的招式，以增加自己的战斗能力。最后再进行一场与“传说的格斗家——隆”的对战。

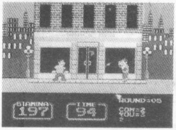


▶机械人的各项能力有待你去提升，这样才能打败隆。

格斗游戏史之一
最早的格斗游戏

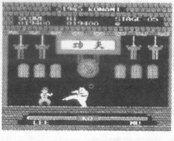
街头小子
（FC/1984.11.14/任天堂出品）

格斗游戏的始祖，出招攻击方式非常简单，只有快速拳和慢速拳两种，几乎没有什么腿部动作，更谈不上什么连续技了，不过当时口碑还不错。



功夫
（FC/1985.4.22/KONAMI出品）

以主人公李伸张正义为主题的格斗游戏，个性丰富的敌人的出现为游戏增色不少，主角也相对动作多了不少，血槽的设置也成为以后格斗游戏必备“用品”。



STREET FIGHTER ZERO

街霸 ZERO

ARC/95.3 PS/95.12.22 SS/96/1/26

新作仍然带着"SF"的名字，但故事时间设定在"Ⅱ"的之前，街霸由此也跨入了一个新的时代。

肯那时还束着长长的金发，隆的头发又回到了Ⅰ代的红色，春丽不是穿着旗袍……

新人物有在《快打旋风》就是死对头的凯和苏杜姆，一位和 VEGA 一样具有超能力的女占卜师，为挽回泰拳声誉而出战的阿顿，古烈的战友纳什，隐藏角色豪鬼、VEGA 和为父报仇的丹也会出现……

街霸系列的这款新作终于有了相当大的进步与突破。相比以往的写实派这次用上了《恶魔战士》那种卡通画风并引进了它的一些系统，令人有焕然一新的感觉；新增加的系统有空中防御、ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3 段 SUPER COMBO 等等。在前作《SSF2X》出现的中段技在本作中也被高度重视。再加上一半左右的角色都换成了新人物，让人确确实实感到这是一个全新的街霸。

次世代两大主机 PS 和 SS 先后都移植了该作品，看来街霸的号召力确实非同小可。SS 版虽比 PS 版较迟推出，但在读盘速度，移植度和操作感上均略强于 PS 版，只是在人声处理上稍显不足。

STREET FIGHTER ZERO 2

街霸 ZERO 2

ARC/96.3 PS/96/7 SS/96/9

大受好评的 SFZ 续作 SFZ2 又陆续在街机、PS 和 SS 上登场！

在《街霸 ZERO》中包括三名隐藏角色在内一共只有 13 名角色，略显单薄。而 2 代新又追加了五名角色：从《街霸Ⅰ》中来的老人——元，追寻隆的高中女生——樱，《快打旋风》第四关的 BOSS——罗兰多，还有两位《街霸Ⅱ》的元老——桑基尔夫和瑜珈，共达 18 名。而且前作中的隐藏人物豪鬼、VEGA 和 DAN 这次可以直接选用。

游戏最大的革新是新增加了原创连续技系统。这种新系统可让玩家将普通技和必杀技自行组合创造出各种不同的连续技，相当于有了无穷种的超级连续技，使游戏的内容更加丰富。所以该系统大受好评，被喻为经典格斗游戏自超必杀技出现后的一大创举。

而这回次世代主机移植该作品的速度都相当惊人。SS 用了半年，而 PS 仅用了 4 个月。和 PS 版相比，SS 的《SFZ2》虽然晚出数月，但其流畅的开场动画，较好的操作性，新加的生存模式，附送的 100 幅《SF》宣传画，新的隐藏人物杀意隆等等，又再次比 PS 版略胜一筹。

X－MEN VS STREET FIGHTER

X－MEN 对街霸

ARC/96.9



顾名思议，本游戏即是以《X－MEN》的华丽招式及《STREET FIGHTER》的严密系统的相结合为号召来吸引玩家。其中角色自然都是来自这两个节目，实际上是各占 8 人，共 16 名角色。

作战方式就像摔角般二对二，只有其中一个可在场内战斗，但可随时换人。当一方两位成员都战败，另一方便胜出。本游戏的画面之华丽程度可谓达到 2D 格斗游戏的终极水平。

STREET FIGHTER EX

街霸 EX

ARC



街霸 3D 多边形化的传闻终于在 96 年日本第 34 届 AM 展上得到了证实。

本游戏的最大特色即是《街霸》中的著名人物如隆、春丽是以多边形角色出现，并有半数的人物是全新登场。

在系统方面，除了保留有 SUPER COMBO 的能量槽外，还新增了一种称为"防御破坏"(GUARD BREAK)的攻击方法，防止了一方想单纯以静制动的可能。

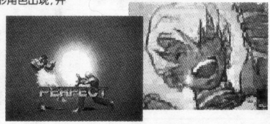
STREET FIGHTER Ⅲ

街霸Ⅲ

ARC



街霸Ⅲ的也在 96 年底露出了它的庐山真面目。果然和 CAPCOM 早先说过的一样，SF Ⅲ不是采用 SF ZERO 那种卡通画风，而是恢复到 SF Ⅱ系列的写实派风格。



街霸 ZERO 2 出招表 超级街霸

※:特殊技

★:超级连续技,能量为 LV1 以上才可使用,(1-3)表示使用 LV1 时只要按一个拳/脚键,而使用 LV3 则要同时按三个拳/脚键。

隆 RYU

向世界最强武斗家之路挑战!



街霸 ZERO 2	
※锁骨割	→+中拳
※旋风脚	→+中脚
※伪波动拳	↓↘→·SELECT
波动拳	↓↘→·拳
升龙拳	→↓↘·拳
龙卷旋风腿	↓↙←·脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
★真空波动拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
★真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙←·脚(1-3)



超级街霸	
波动拳	↓↘→·拳
升龙拳	→↓↘·拳
龙卷旋风腿	↓↙←·脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
火焰波动拳	←↙↓↘→·拳

肯 KEN

傲气凌人的格斗家



街霸 ZERO 2	
※前方转身	↓↙←·拳
※稻妻割	→+中脚
※前挞	↓↘→+SELECT
波动拳	↓↘→·拳
升龙拳	→↓↘·拳
龙卷旋风腿	↓↙←·脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
★升龙裂破	↓↘→↓↘·拳(1-3)
★神龙拳	↓↘→↓↘·脚(1-3)



超级街霸	
波动拳	↓↘→·拳
升龙拳	→↓↘·拳
龙卷旋风腿	↓↙←·脚
空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿

春丽 CHUN LI

穿梭是非舞台的女中豪杰



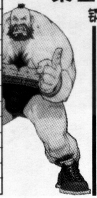
街霸 ZERO 2	
※鹤脚落	↘+重脚
※鹰爪脚	跳跃中↓+中脚
百裂踢	脚连按
气功拳	←↙↓↘→·拳
旋圆蹴	→↘↓↙←·脚
天升脚	↓蓄↑·腿
★千裂脚	←蓄→←→·脚
★霸山天升脚	↙蓄↘↙↗·脚(1-3)
★气功掌	↓↘→↓↘→·拳(1-3)



超级街霸	
※后方回转脚	→+中脚
※鹤脚落	→+重脚
※鹰爪脚	跳跃中↓+中脚
百裂踢	脚连按
气功拳	←蓄→·拳
回转鹤脚蹴	↓蓄↑·腿
空中回转鹤脚蹴	空中↓蓄↑·腿

桑基尔夫 ZANGIEF

钢铁般的俄罗斯摔角手



街霸 ZERO 2	
※长中扫脚	↘+中脚
※长重扫脚	↘+重脚
※身体拍击	斜跳中↓+重拳
※双膝压	斜跳中↓+轻/中脚
※头撞	斜跳中↑+中/重拳
螺旋打桩	近身摇杆一圈·拳
双截旋风掌	三拳同时按
快速旋风掌	三脚同时按
原子弹爆炸	近身摇杆一圈·脚
飞行炸弹	远处摇杆一圈·脚
碎金掌	→↓↘·拳
终极原子弹爆炸	摇杆二圈·拳(1-3)
俄罗斯空投	↓↘→↓↘·脚(1-3)



超级街霸	
※身体拍击	斜跳中↓+重拳
※双膝压	斜跳中↓+轻脚
※头撞	斜跳中↑+重拳
螺旋打桩	近身摇杆一圈·拳
双截旋风掌	三拳同时按
快速旋风掌	三脚同时按
原子弹爆炸	近身摇杆一圈·脚
飞行炸弹	远处摇杆一圈·脚

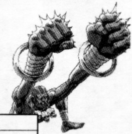
街霸 ZERO 2　　**出招表**　　超级街霸

达尔锡 DHALSIM

来自印度的修行僧



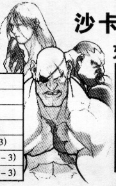
※瑜珈逃遁	倒地前↓↙←・脚
※空中挑衅	空中按 START
※瑜珈打击	←+轻拳按住
※螺旋头突	空中↓+重拳
※螺旋脚突	空中↓+脚
瑜珈火球	↓↘→・拳
瑜珈大火	→↘↓↙←・拳
瑜珈隐身(前)	→↓↘・拳×3/脚×3(可空中)
瑜珈隐身(原处)	←↓↙・拳×3/脚×3(可空中)
瑜珈天火	→↘↓↙←・脚
★瑜珈神火	↓↘→↓↘→・拳(1－3)
★瑜珈脚鞑	↓↘→↓↘・脚(1－3)



※螺旋头突	空中↓+重拳
※螺旋脚突	空中↓+重脚
瑜珈火球	↓↘→・拳
瑜珈大火	←↙↓↘→・拳
瑜珈隐身(前)	→↓↘・拳×3/脚×3
瑜珈隐身(原处)	←↓↙・拳×3/脚×3

沙卡特 SAGAT

充满野心的泰拳王



上虎波	↓↘→・拳
下虎波	↓↘→・脚
猛虎升空拳	→↓↘・拳
虎膝顶	→↓↘・脚
猛虎绝灭杀	↓↘→↓↘・脚(1－3)
※加农虎波动	↓↘→↓↘→・拳(1－3)
※猛虎突击蹴	↓↙←↓↙←・脚(1－3)



上虎波	↓↘→・拳
下虎波	↓↘→・脚
猛虎升空拳	→↓↘・拳

维加 VEGA

妄图征服世界的恐怖魔王



精神能量弹	←蓄→・拳
恶魔双截踢	←蓄→・脚
恶魔空踏	↓蓄↑・脚
恶魔浮空拳	恶魔空踏后按拳 或↓蓄↑・拳
精神力转移	→↓↘・三拳/三脚
精神力转移	←↓↙・三拳/三脚
★超精神爆击	←蓄→←→・拳(1－3)
★超级双截踢	←蓄→←→・脚(1－3)



精神力爆击	←蓄→・拳
恶魔双截踢	←蓄→・脚
恶魔空踏	↓蓄↑・脚
恶魔浮空拳	恶魔空踏后按拳 或↓蓄↑・拳

飞龙 FEI LONG

来自香港的动作巨星



※直下落踵	←/→+中脚
※远击蹴	←/→+重脚
烈火拳	↓↘→・拳(可连用三回)
炽炎脚	←↓↙・脚

罗兰多 ROLENTO

对军事狂热的战士



※虚幻棍	→+中脚
※闪电棍	(空中)↙/↓/↖+中脚
※高跳	↓↑
※棍支地	(着地时)脚×3
救国螺旋拳	↓↘→・拳(可连续三次)
刺客击	→↓↘・脚・脚
湄公河突击	拳×3・着地后再按拳
湄公河空袭	↓↙←・拳・拳
湄公河三角击	↓↙←・脚・拳/脚
★威力俘虏	↓↘→↓↘→・脚(1－3)
★扫雷专家	↓↙←↓↙←・拳(1－3)

迪杰 DEE JAY

以微笑面对战斗的牙买加音乐家



真空手刀	←蓄→・拳
旋转双踢	←蓄→・脚
机关炮上勾拳	↓蓄↑・拳连按

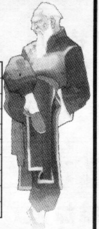
出招表

街霸 ZERO 2



樱 SAKURA
追寻隆的高中女生

※樱花踢	→+中脚
波动拳	↓↘→·拳(可按1-3次)
盛樱拳	→↓↘·拳
春风脚	↓↙←·脚
★真空波动拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
★乱樱	↓↘→↓↘·脚(1-3)
★春一番	↓↙←↓↙←·脚(1-3)



元 GEN
精通暗杀术的中国老人

丧流(3个拳同时按)	
百连勾	拳连按
逆泷	→↓↘·脚(脚连按)
★惨影	↓↘→↓↘→·拳
★死点咒	↓↙←↓↙←·拳
忌流(3个脚同时按)	
蛇穿	←蓄→·拳
徨牙	↓蓄↑·脚
★蛇咬叭	↓↘→↓↘·脚(1-3)
★狂牙	空中↓↙←↓↙←·脚(1-3)



罗丝 ROSE
为封印邪恶而来的占术师

※下铲脚	↘+中脚
灵光斩	↓↙←·拳
灵波动	←↙↓↘→·拳
灵力投	→↓↘·拳
灵光螺旋挫	↓↘→·脚
★超灵波动	↓↙←↓↙←·拳(1-3)
★超灵力投	↓↘→↓↘·拳(1-3)
★超灵幻灭	↓↘→↓↘·脚(1-3)



纳什 NASH
追查毒品内幕的空军上尉

※横鞭槌	→+重拳
※反跃踢	→+中脚
※踏步踢	→+重脚
音速手刀	←蓄→·拳
脚刀	↓蓄↑·脚
★音速爆破	←蓄→←→·拳(1-3)连按
★十字火炎爆踢	←蓄→←→·脚(1-3)
★连环脚刀	↙蓄↘↙↗·脚(1-3)

超级街霸



嘉米 CAMMY
失去记忆的英国女特工

炮钉脚	→↓↘·脚
旋转箭	↓↘→·脚
回旋拳	←↙→·拳



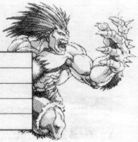
猎鹰 T.Hawk
为夺回圣地而战的印第安人

※斜手刀	→+轻拳
※飞鹰击	斜跳中↓+重拳
※下压袭	斜跳中↓+中拳
飞斧爆弹	→↓↘·拳
神鹰降	空中3拳同时按
墨西哥台风	摇杆一圈·拳



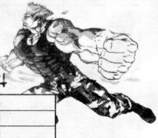
本田 E.Honda
性格豪迈的日本相扑手

※二段踢	←/→+中脚
※相扑压	斜跳中↓+中脚
百裂张手	拳连按
超级头槌	←蓄→·拳
超级百贯落	↓蓄↑·脚



布兰卡 BLANKA
亚马逊众林中的野性儿

※二段啃	←/→+中拳
回旋撞击	←蓄→·拳
雷霆电击	拳连按
回旋上击	↓蓄↑·腿
后步转	←蓄→·腿



古烈 GUILE
为了死去的战友而奋斗

※横鞭槌	←/→+重拳
※飞膝撞	←/→+中脚
※倒立踢	←/→+重脚
音速手刀	←蓄→·拳
脚刀	↓蓄↑·脚

街霸 ZERO 2　　出招表　　超级街霸

伯迪 BIRDIE

凶残的英国破坏王



※泰山压顶	跳跃中↓+重拳
公牛头槌	←蓄→·拳
爆钉锤	同时按二个以上拳或脚
地狱链球	近距离摇杆一圈·拳
★锁头技	摇杆转一圈·脚
★陨星连击	←蓄→←→·拳(1-3)
★公牛复仇	↓↘→↓↘·拳/脚(1-3)

凯 GUY

武神流第三十八代传人



※武神狱锁拳	轻拳·中拳·重拳·重脚
※首碎	→+中拳
※镰鼬	↘+重脚
※肘落	跳跃中↙/↓/↘·中拳
武神旋风脚	↓↙←·脚
武神击落	↓↘→·拳·拳
疾风脚	↓↘→·轻脚·脚
影捞	↓↘→·中脚·脚
首狩	↓↘→·重脚·脚
崩山斗	↓↙←·拳
★武神刚雷脚	↓↘→↓↘·脚(1-3)
★武神八双拳	↓↘→↓↘·拳(1-3)

苏杜姆 SODOM

为制霸天下而到处修行



※天狗行	(倒地时)←↙↓·脚
※后转移动起	(倒地时)→↘↓·拳
地狱	↓↘→·拳
佛灭	近距离摇杆一圈,拳
耐久	近距离摇杆一圈,脚
白刃	→↓↘·脚
★冥土之礼	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
★天宙刹	近身摇杆两圈·拳(·1-3)

阿顿 ADON

誓为泰拳雪耻的年轻人



※虎击破	→+中拳
※朝天脚	↘+中脚
虎烈踢	↓↘→·脚
猛虎膝	→↓↘·脚
虎牙击	→↘↓↙←·脚
★猛虎连踢	↓↘→↓↘·脚(1-3)
★猛虎连拳	↓↘→↓↘·拳(1-3)

拜森 M.BISON

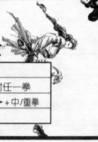
以力量称霸拉斯维加斯的拳王



前冲直拳	←蓄→·拳
前冲勾拳	←蓄→·脚
回旋拳	三拳同时按
野牛头槌	↓蓄↑·拳

巴洛克 BALROG

戴着面具的西班牙斗士



翻滚水晶击	←蓄→·拳
巴赛罗强打	↓蓄↑·脚·落下时任一拳
空中背投	↓蓄↑·脚·近身←/→+中/重拳
高空杀	↓蓄↑·拳

豪鬼 GOUKI

掌握最强格斗术之鬼



※头盖破杀		→+中拳
※旋风脚		→+中脚
※天魔空刃脚		跳跃中↓+中脚
※前方转身		↓↙←·拳
豪波动拳		↓↘→·拳
斩空波动拳		空中↓↘→·拳
灼热波动拳		→↘↓↙←·拳
豪升龙拳		→↓↘·拳
龙卷斩空脚		↓↙←·脚
空中龙卷斩空脚		空中↓↙←·脚
阿修罗闪空(前)		→↓↘·三拳/三脚
阿修罗闪空(后)		←↓↙·三拳/三脚
百鬼袭	百鬼豪斩	↓↘→↗·拳
	百鬼豪碎	↓↘→↗·拳·空中拳(近)
	百鬼豪冲	↓↘→↗·拳·空中拳(远)
	百鬼豪坠	↓↘→↗·拳·空中脚(近)
	百鬼豪尖	↓↘→↗·拳·空中脚(远)
★灭杀豪波动		(→↘↓↙←)×2·拳(1-3)
★灭杀豪升龙		↓↘→↓↘·拳(1-3)
★天魔豪斩空		空中↓↘→↓↘→·拳(1-3)
★瞬狱杀(只限LV3)		轻拳·轻拳·→·轻脚·重拳

丹 DAN

心中充满憎恨的热血格斗男



※前转挑衅	↓↘→·START
※后转挑衅	↓↙←·START
我道拳	↓↘→·拳
晃龙拳	→↓↘·拳
断空脚	↓↙←·脚
★震空我道拳	↓↘→↓↘→·拳(1-3)
★晃龙烈火	↓↘→↓↘→·脚(1-3)
★必胜无赖拳	↓↙←↓↙←·脚(1-3)
★挑衅传说	↓↘→↓↘→·START

街头霸王 基本系统 解说

摇杆与按键的完美组合

防御与移动结“合”

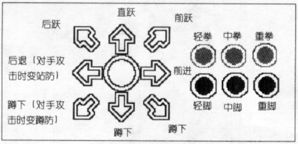
《街霸Ⅰ》一个大的创举就是将角色的行动和防御都综合设定在摇杆上，使得攻击和防御这两个矛盾体能够分开操纵，从而做到防御动作的眼到手到。这种快速反应是单设一个键用于防御所无法比拟的。

▶ SF系的摇杆与按键操作

从早期《SF Ⅱ》直到现在的、《SF ZERO 2》，虽然每一部作品都在不断改进，精亦求精，但其最基本的格斗系统没有多大变化，仍然沿用的是《SF Ⅱ》的模式。这已经成为经典对战格斗游戏的典范，并且被后来的对战游戏纷纷效仿。

拳脚强弱的“分”离

《街霸Ⅱ》的一个革命性的突破就将1代的拳脚两个键（以按键时间决定强度）改为三拳三脚共六键，于是三种强度级别的拳脚键就完全分开，做到各司其职，增加了格斗的变化性。



SF系摇杆・按键

若摇杆设定为“↑跳，↓蹲，←退（防），→进”，就称之为SF系摇杆；

若按键设定为“轻、中、重拳，轻、中、重脚”，就称之为SF系的按键。

格斗技的基础——普通技

普通技

简单按键即可使出的攻击技巧。

普通技是角色的基本攻击技巧，它在实战中的作用绝对不能忽视，玩家应熟练掌握每招每式，这才是致胜的基础。

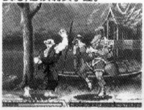
技巧威力

拳和脚都有弱、中、强三种攻击威力。所以要根据它们的性质正确使用。

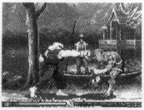
强威力的攻击，攻击力大，但招式的破绽也大。容易遭到对手反击，一般用于有把握的攻击。弱威力的攻击虽然力量小，但出招快且破绽少。并多具有连续攻击的特性，通常用于牢制对手，并在连续技中起承上启下的作用。中威力攻击则介于弱与强之间，贵在中庸，实用性强。

技巧距离

所有的普通技，都有一定的攻击距离。在什么距离该用什么技巧，必须确实掌握。



▲在这个距离，使用中拳是无法攻击到对方的。



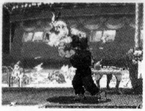
▲改用距离更长的重拳就可顺利击中对手。



▲招式的攻击力比较：在隆VS肯的情况下，要打倒对手，需重拳9下，或中拳14下，或轻拳31下，这即是轻、中、重拳的攻击力比。

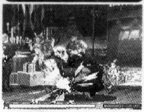
技巧作用

对空



▲隆的蹲下重拳对空价值不在升龙拳之下。

扫倒



▲能使对手摔倒的技巧，一般是蹲下重脚，极具威力。

逆向



▲跳过对手头顶，可使对手因方向防御改变而混乱。

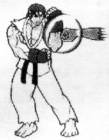
想要进攻，先得学会防御

《街霸》首次在格斗游戏中引入了"防御"这一重要概念。

防御的种类

防御

摆出防卫动作挡格对手攻击，使自己避免受创。



站防

站立防御，能防住对手上中段攻击，但不能防御攻击脚部的下段攻击。

蹲防

蹲下防御，能避开或防住对手的上下段攻击，但不能防御中段攻击。

空中防御

在空中摆出防御姿态，能防住对手的一部分对空攻击。

●特例：逆向站防

（即使是高手也会犯错！）

▶对付从右方跳跃攻击而来的对手，正常应该是按←来防御，但若是被对手跃过头顶变成了逆向攻击，就必须立即按→来防御。



早期的《街霸》只有站防和蹲防两种基本的防御动作。在《街霸 ZERO》后新增了第三种防御动作——空中防御。这不但减低了在跳跃时被对手击中的机会率，在战术层面上能够令战况更为激烈，整体来说可算是一项较成功的新设系统。

攻击技巧与防御的关系

所有的技巧按照攻击的位置及对手所要采取的相应防御方式均可分为三种：

●上段技

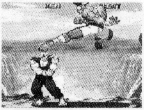
攻击对手上段的技巧，用蹲防和站防都能防住。

●下段技

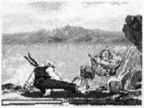
攻击对手脚部的技巧，只能用蹲防防御。

●中段技

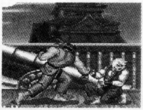
攻击对手中段的技巧，只能用站防来防御。



▲由于跳跃攻击属于中段技，所以必须用←来站防。



▲对下段技扫腿应按↙来蹲防，站防则会中招。



▲《SSF2X》后隆有了蹲防无效的中段技"锁骨割"。

由此可以看出普通技的两大特点：

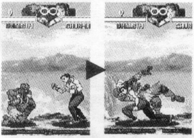
1. 所有的地面普通技不是上段技就是下段技。
2. 所有空中的普通技均属中段技。

这样，在地面战时只要用蹲防就可以防住地面所有普通技的攻击。故玩家平时总是有意保持蹲防姿式，待有空中攻击时再改用站防。不过，针对这类"地面战蹲防派"，《SSF2X》后出现了可击溃蹲防的地面特殊技——中段技。

无法防御的时候

●对投技无法防御

由于投技是无法防御的，所以一看到对手接近要使用投技时，就要先发制人。



▲春丽接近而来，这时达尔锡以为对方要扫腿而打算进行蹲下防御，结果受到投掷。

●中了对手的招式

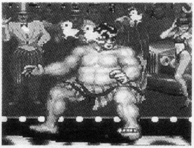
如果被对手击中，就会有一定时间成为受伤的状态而无法防御击。



▲中招的桑基尔夫无暂时无法防御。

●气绝时状态无法防御

如果受到连续攻击而进入昏迷状态，就不能控制角色采用防御动作。



▲如果角色头上冒出星星，就无法防御了。

了解必杀技的特性后再灵活运用

必杀技

各角色的独有的绝招。使用方法比普通技复杂，而威力和破绽也更大。

所有的角色都有几招不同于普通技的必杀技。它们的特性也与普通技完全不同，而且不同的必杀技特性也有很大差异，一定要详细了解。

大多数必杀技的特征

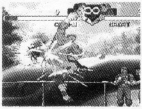
●削减对手体力

大多数必杀技的一个较显著特征是即使对手防御，体力也会略有减少。

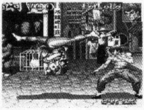


▶豪鬼的灼热波动拳即使对手防御也会被连续减去三次体力。

●角色会口呼招名



●有华丽的动作



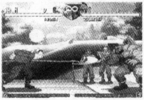
必杀技的输入方式

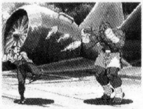
●连打系

用连续按攻击键的方法发出必杀技。

●蓄力系

必须先于某方向停留一段时间"蓄力"才可使出的技巧。





●指令系

依序输入一系列特定的摇杆指令，最后按攻击键来完成。

●组合技

以按键的组合来使出的必杀技，通常有以下几种：

按键组合

如桑基尔夫两拳/两脚同时按的旋风掌/快速旋风掌。

摇杆指令＋按键组合

如豪鬼的阿修罗闪空指令：→↓↘・三拳同时按。

摇杆蓄力＋按键连打

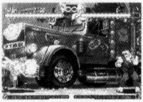
如迪杰的机枪上勾拳指令：↓蓄↑・拳连按。

◀春丽的百裂踢是最易用的连打系必杀技之一。

必杀技的类型

飞行道具

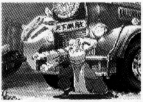
指角色发出的能攻击远处对手的"道具"，通常是能量波和暗器等等。



▲飞行道具能进行远距离攻击。

连打技

能够连续攻击对手的技巧，通常是由连按攻击键来使出。

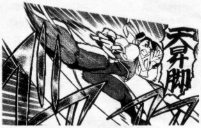


▲通常是连打攻击键就能使用。

必杀技的强弱之分

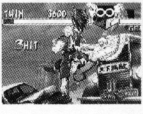
用弱、中、强键使出的必杀技虽然相似，但在特性上有着细微的差别。一般说来，弱必杀技在有效距离、速度、威力和破绽上均小于用强键使出的必杀技。

由于必杀技一般都有着出招繁琐，破绽大的缺点，一旦失败就给了对手可趁之机。在实战中过于拘泥于华丽的必杀技反而容易落败。必杀技只有和普通技配合运用才能发挥出巨大的威力。



无敌技

当使用时角色身上会出现无攻击判定的无敌状态之技巧。



突进技

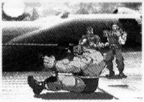
用自己的身体来高速撞击对手。



▲VEGA的双截踢是强力突进技。

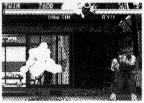
指令投

属于指令系必杀技的特殊投技，通常有着对手不能防御的特点。



移动技

不具备攻击力，但能使角色瞬间回避对手或转移至它处。



努力成为投技的高手

●使用方法

普通技中的投技一般是贴近对手按方向键→／←+中或强攻击键来使出，而必杀指令投通常是以摇杆一圈·拳/脚来使出。

投技

能够投掷或擒拿对手的技巧。

投技虽然使用的机会比较少，但威力却十分强大，而且对手无法防御这一特性对于守方是较为不利的。

早期《街霸》中的投技有着惊人的威力，可以夺取对手大量的体力。随着每一次《街霸》的进化，投技都是重点被削弱的对象。但投技在战斗中的重要的实用价值仍不可低估。

投技的种类

除了属于必杀技的指令投外，还有以下三种投掷技巧：

●摔掷技

把对手投掷出去或摔倒。

●勒技

擒拿住对手并施加攻击。

●空投

投掷位于空中的对手。



投技的有效距离

只有对手进入自己的投技有效距离内，才可使出投技。每名角色的投技有效距离都有细微的差别，实战时须据经验来准确判定。



►再近一些就可以投掷对手了。

无法投掷的时候

当对手处于防御中、受创中，以及浮空、翻落、起身等状态中投技均是无效的，其结果只是变成普通的攻击。



▲对手倒地时是无法使出投技的。

善于利用各种特殊技巧

特殊技

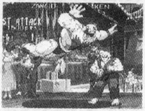
具有特殊性质的技巧，一般是用简单摇杆指令配合攻击键来使出。



特殊技的种类

强判定技

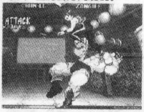
比一般的普通技具有更强的地面或空中攻击判定。



▲桑基尔夫的空中↓+重拳，身体压击，具有很强的下方判定时间。

逆向技

绕到对手身后攻击，可使对手产生防御方向混乱。



▲春丽的"鹤脚落"能翻到对手身后逆向攻击。

中段技

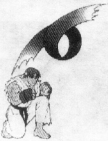
虽是在地面使用的技巧，但是能击溃蹲防中的对手。



▲能够击破对手的蹲下防御，是地面战中的奇袭技。

何谓受身？

这是从《SSF2X》后为减少投技的伤害力而增加的新系统，但受身只限于普通投技，对必杀技中的指令投是无效的。



受身

在被对方用摔掷技投出时立即输入受身指令，就可以令自己能够在空中调整姿式落地以减少伤害。

●使用方法

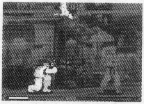
被投的瞬间(5/60秒内)按→／←+中拳/重拳，就可以转为受身姿态着地，把投技的伤害减少一半。

何谓挑拨技？

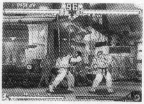
挑拨技

摆出嘲讽对手的姿态，在不同格斗游戏中作用不尽相同。

▼丹居然有一招挑拨超必杀技。



从《街霸 ZERO》后各人物都有了挑拨技。在《ZERO》中只有春丽的挑拨技有攻击力，而在《ZERO 2》中挑拨技具有攻击力的角色增加为四位：春丽、樱、苏杜姆、伯迪。



何谓倒下回避

●使用方法

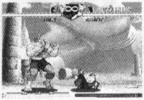
被对手击飞或空中防御后，在着地前输入←↙↓·拳。

在《ZREO》之前角色只能在倒下位置爬起。而自《ZERO》之后加入了这种在倒地时可以用向前或后翻滚来改变起身位置的技巧，以避开对手追击，或是在起身后反击。

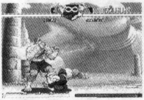
而《ZREO 2》又将《ZERO》中角色只能翻滚固定距离改为可根据最后所按拳键的轻重来决定翻滚距离的长短。

倒下回避

倒下后可以改变起身的位置以避开对手追击的技巧。



▲轻的倒下回避是在原地起身。



▲中的可以向前滚动一断距离。



▲重的则可向前滚动更长的距离。

无法倒下回避的情形

1. 所有的普通投技、空中投技及必杀投技。
2. ZERO 反击技，超级连续技和原创连续技。
3. 在投技受身中无法使用。



▲超级连续技是无法倒下回避的。

超必杀技系统的进化

《街霸》中共出现了两类超必杀技：超级连续技（SUPER COMBO，简称 SC），原创连续技（ORIGINAL COMBO，简称 OC）

SC 始于《SSF2X》。只要玩家出招、防御或被击中时，画面下方的超能量槽中的能量就会有所增加。当能量蓄满时就会有“SUPER”字样闪烁，这时就可使用各角色独有的一种 SC 了。

发展至《ZERO》，SC 的威力共分为三个级别（LV1－LV3）。破坏力以 LV1 为最弱，LV3 为最强，而且每位角色都有 2－3 种，这样玩起来就更具有战略性，不用象前作那样一蓄满能量就匆忙使用。三个等级的超杀出法摇杆指令完全相同，只是最后同时按键个数的不同。

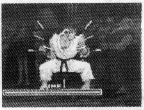
到了《ZERO 2》，除了保留了前作的 SC 外，更新增了 OC 这种靠玩家自由发挥的新型超必杀技，使游戏内涵更加丰富。

超能量槽

显示角色目前所蓄超能量值的计量槽。

超必杀技

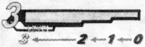
简称超杀，是比必杀技威力更大的技巧，但通常要满足诸如蓄满能量，体力不足等特定条件才能使用。



▲在《ZERO 2》中新加入了原创连续技系统 TIME 槽。



▲《SSF2X》的超能量槽，当“SUPER”出现时，就可使用 SC。



▲《ZERO》三段式的超能量槽，能量还能带到下一回合。

超能量另一应用——ZERO 反击技

反击技
ZERO COUNTER

在防御对手攻击后输入特定指令，从而能立即取消防御动作反击对手的技巧。

在《ZERO 2》中，超必杀能量除了可供 SC 和 OC 使用外，还可被用于 ZERO 反击技。使用方法是在防御对手攻击后 4/60 秒内输入指令←↙↓·拳/脚（应人而异），每用一次需消耗一个 LEVEL 的超能量。

在《ZERO》中每人只有一种反击技。而《ZERO 2》将每人的 ZERO 反击技增加为两种，即拳脚各一种。拳系主要用于对空，脚系则主要用于对地。此外还出现了能瞬间移动到对手身后的特殊反击技。



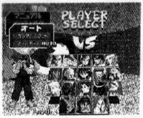
便于初学者使用的自动模式

自《ZREO》后，玩家就可以在选定角色后确定是采用手动（MANUAL）还是自动（AUTO）防御模式。手动即由玩家自己进行防御，而自动则是电脑自动替玩家防御，并且能够以简易的方式使出 SC（同时按同强度拳脚即可）。但超能量只能蓄满 LV1，而且使出的 SC 威力较弱。

●自动模式的革新

《ZERO》在每局限制了自动防御的次数。相反《ZERO 2》中则为无限自动防御，不过在防御普通技时也会被扣去一点体力作为代价。

在《ZERO》中自动模式蓄满 LV.1 的能源的时间和正常模式的 LV.1 一样。而《ZERO 2》则是和正常模式的 LV.3 需要同样时间。还有一点就是使用自动防御的角色体力槽为绿色。



街头霸王 角色状态 研究

角色动作与状态的关系

硬直

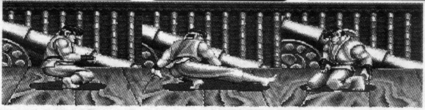
角色从一种状态转到下一种状态前，所保持的僵化状态就称为硬直。

判定

指当角色间应动作发生关系时，电脑所作出的裁决，如攻击判定、防御判定、摔投判定等。

角色招式中的三种状态

出招硬直　攻击判定硬直　收招硬直



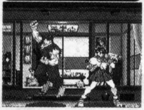
不同招式有不同的硬直

地面强技硬直大于弱技



▲在地面的弱普通技几乎感觉不到硬直时间。

出招收招硬直通常相反



▲升龙拳几乎没有出招硬直，但收招硬直太长。

空中弱技攻击判定强



▲空中弱普通技的攻击判定硬直很长，所以判定力强。

●角色的正常状态

若角色处于可以自由行动的正常状态，是没有硬直的，可以立即转入其它状态。



由攻击判定产生的状态

当招式遇到对手身体或两招相遇时会出现什么情况呢？这就要由电脑进行招式的攻击判定，强判定的招式将取胜。

攻击判定的方向性

每种招式在出现攻击判定时，根据招式的姿式都有一定的判定方向。



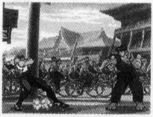
▲春丽的特殊技鹰爪脚具有超强的下方判定。

攻击判定的强弱比较

攻击判定由强到弱依序是：

无敌必杀技→强判定必杀技→强判定普通技→弱判定必杀技→弱判定普通技

1. 强判定遇到弱判定：判定强的一方胜，对方转入受创硬直。
2. 判定相同的招式相遇：双方同时转入受创硬直。
3. 招式遇到防御：防御方进入防御硬直。



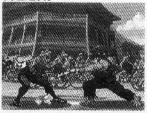
◀受到攻击后角色就变成受创状态，从该状态恢复正常前就是受创硬直。



◀如果防住对手攻击，角色就会摆出防御姿式，从该状态恢复正常前即防御硬直。

攻击强弱与受创硬直

受到越强的攻击，角色的受创硬直时间也越长。



◀强攻击造成的受创硬直则很难恢复，角色会大幅度后仰。

角色的无敌时间

无敌

角色完全没有被攻击的判定的状态。

实例:《ZERO 2》中升龙拳的无敌时间

隆的轻升龙拳在刚起动的3/60秒是全身无敌;随后的4/60秒是上半身无敌、同时攻击判定出现;接着的8/60秒隆开始从地上升起、攻击判定慢慢从地面转为空中,因此在这段时间内(15/60秒)隆是"上半身完全无敌",足以避开对手袭击。



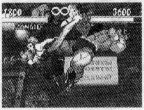
必杀技的无敌时间

完全无敌技

在出招至收招之前均呈完全无敌状态,因此威力最为强大。在早期的《街霸》里隆和肯的升龙拳属完全无敌招式,不过也导致了许多玩家的不满。于是从《SSF2X》以后升龙拳被改成了仅是出招瞬间无敌的招式,之后也只有豪鬼的"阿修罗闪空"这类无攻击力的必杀移动技属于这种完全无敌技。

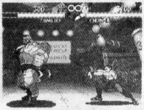
瞬间无敌技

在出招瞬间呈无敌状态,由此可以回避对手的攻击并给予反击。



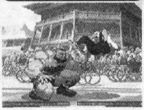
半无敌技

只是身体的某一部分对特定攻击呈现无敌状态。如旋风掌是上半身除头部以外无敌。

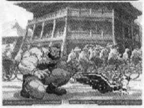


翻落至起身的完全无敌时间

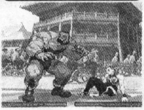
翻落



倒地



起身



无法行动的气绝状态

气绝的概念与产生条件

气绝

因受到强力连续打击而产生的一段无法行动的昏迷状态。

●产生条件

角色在一定时间内所受伤害总计超过角色的气绝值(超杀的伤害通常不计在内,即中了超必后是不会气绝的)。

气绝的程度

在《超级街霸》中气绝的程度从重到轻共分为四种,由轻到重分别是天使、星星、小鸡、死神。



▲天使 ▲星星 ▲小鸡 ▲死神

气绝的恢复

●一定时间后自然恢复

快速摇杆与按键有助于加快恢复。

●受对手攻击立即恢复

如果在气绝时受到对手攻击将立即恢复。

隆的情况下		
名称	连续按键	没有按键
死神	2秒93	5秒51
小鸡	2秒71	3秒87
星星	2秒59	3秒46
天使	2秒40	3秒13

各角色的气绝时间不同

在《超级街霸》中,各角色的气绝时间是不相同的,以同样是死神的气绝程度,在不按任何键自然恢复的情况下,最快恢复的是拜森,只需4秒66。而最慢恢复的则是嘉米,需5秒80。当然这是人用的情况,电脑角色则有做弊快速恢复的可能。



卡普空(CAPCOM)公司简介

职工:1133人　注册资本:1821000万日元

地址:大阪市中央区内平野町3-1-3

电话:06-920-3600

格斗游戏代表作:《街霸》系列,《恶魔战士》、《X-MEN》



▶社长:迁本宪三

街头霸王连续技探秘

连续技的由来

连续技

能连续攻击对手的技巧。也就是使对手重复进入受创硬直而无法防御的达到连续攻击的目的。

连续技，是《街霸》中的一门高深技巧。早期的街霸中可能并没有连续技这一设计。只是玩得人多了后，玩家发现使用某些技巧组合时，只要对手出了第一招，就无法防御后面紧接的招式，从而遭到连续伤害。

从《SSF2》开始连续技得到了高度重视。新增的连续技计数系统可以从屏幕上显示的“× HIT COMBO”，从而准确判定玩家是否真正使出了连续技，连续技的应用也越来越受到玩家的重视。发现并练习各种强力连续技，成为街霸迷苦心专研的一门学问。

连续技产生原理与分类

●连续技产生原理

相邻的两次攻击判定出现时间＞受创硬直的恢复时间。

其中相邻两次攻击判定的出现时间＝前一招收招硬直时间＋下一招出招硬直时间。故应尽量减短前一招的收招硬直，及选用出招硬直短的下一招。

●两大类的连续技：

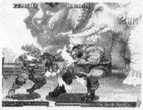
取消技
CANCEL

强制取消前一招式的收招硬直，从而能够马上连接第二招的技巧。

多段技

能够自动进行多次攻击的技巧。

某些招式能够由电脑自动使出多段攻击，故这是最简单的连续技，严格地说，超级连续技也是属于这种多段技。

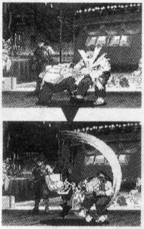


▲瑜珈的重头槌是 2HITS 的多段技。

各种不同的取消技巧

1. 必杀技取消普通技

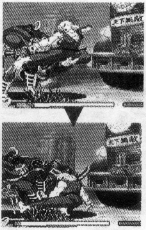
即在普通技命中对手的同时也完成了必杀技的输入。如此一来普通技的收招动作就会取消而马上使用必杀技。



▲纳什：蹲下中拳→脚刀。

2. 着地取消空中收招硬直

由于在空中发出的招式于地面上是不能存在的，若能在快落地时使出空中攻击，落地时收招硬直会被电脑强制取消。



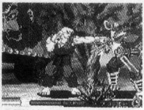
▲经典连续技：跳跃重踢→扫腿。

3. 普通技之间的取消：目押技

目押技

利用某些普通技使用后可以取消的特性，马上连接其它普通技来形成连续技。

目押技使用的关键即是“看准就按”。在前一招的命中记号出现瞬间马上输入下一招以取消前一招收招硬直。若太早或太晚按键都可能失败。



▲最简单的目押技——轻拳连打。

4. 特殊的目押技：连锁技

在《街霸 ZERO》中引进了源自《恶魔战士》的连锁技，改称之为 ZERO COMBO。这种轻拳→中拳→重拳或是轻脚→中脚→重脚的技巧立即并得到了广泛的应用。经过《ZERO》一役后，可能是 CAPCOM 发现这种极易使出但破坏力惊人的 ZERO COMBO 有点问题，因此在《ZERO 2》便将它大幅度消除。只在凯的武神狱锁拳和元的丧流部份招式才能见到。



▲凯的武神流狱锁拳由四式组成。

使用连续技的几大关键

第一击必须击中对手

连续技的第一式是整个连续技的关键。它的目的是破坏对手的防御状态，为后继的招式创造连续的机会。如果起始攻击被对手防住，后续的连续攻击自然也就无从施展。



▲气绝时是最佳时机。

跳跃低位攻击

使用这种技法的关键即是要在快落地时出招（即跳跃低位攻击）。若太早出招，收招硬直就会在空中出现而无法取消。

综合利用不同的连续技法

尽量贴紧对手

贴近对手，一是能使对手保持在下一招的有效距离范围内。二是使第二招的攻击判定尽快出现，从而缩短前后两次攻击判定出现的时间。

●使对手无法后退

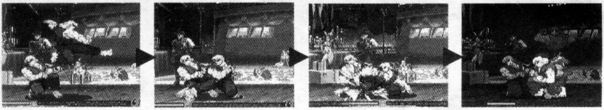
如果把对手逼至墙边，对手不会因中招而后退，从而距离不容易拉开。

●使用逆向技

若能跳过对手头顶逆向攻击，不仅不会使对手后退，反而在着地后会使双方紧贴，且对手容易因防错方向而中招。



▲对手或位于版边时则无法后退。



▲逆向＋着地取消→目押→连锁→必杀技取消。

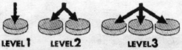
超级连续技的深入研究

超级连续技

SUPER COMBO

超必杀技的一种，出招后能够由电脑自动使用强力的连续技。

超级连续技是威力更强大的连续技，只要超能量槽中有1个LEVEL以上能量时就能使用。输入成功角色将自动施展超强的连续技，通常是必杀技的强化版。特征是角色带有残影及使出瞬间画面会转暗。



●使用方法

输入摇杆部分的指令后，再同时按1－3个拳/脚键，根据现有的能量等级和最后同时按键个数就会使出相应LEVEL的超级连续技。

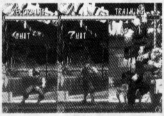
不同LEVEL超级连续技的区别

不同无敌时间

大部分的SC都有一瞬间的无敌时间（无敌时间长短由使用SC的LV决定）。因此可在对手进攻时先以无敌时间突入有效的攻击范围内，然后加以反击。

以《ZERO 2》中春丽的千裂脚做例子。LV1的千裂脚拥有12/ 60秒的全身无敌时间。若以攻击的顺序来说即是第1脚攻击判定出现之前（刚提起脚一刻）；LV2的无敌时间是16/60秒，即是第1脚的判定出现之后；而LV3的则是20/60秒，即是第2脚伸出之前。从下图可看到春丽可以在眼见樱的波动拳放出后，才施展以LV3的千裂脚透波并且打击对手（其实在这个距离用LV1也可透波！）。不过相比起《ZERO》来千裂脚的无敌时间已被消弱了不少。当时LV3的无敌时间可达30/60秒。

不同的威力和连击数



▲LV3的升龙裂破能打击对手7下，而LV1只能打4下。



不同的攻击判定

要据每个角色的SC特性来决定应该使用第几等级的SC，有不少角色的SC都是要尽量达到LV2以上才有实用价值。





▲罗丝LV3的超灵力投比LV多了先向前方的攻击判定，然后才向上。

空中连续技

空中连续技产生条件

在《SSF2X》之前，空中对手一旦受到打击，其后就呈无敌状态跌落，无法继续追击产生连续技。

而之后的《街霸》系统改革为在空中的对手受到打击后，会出现32/60秒的空中受创硬直时间。在这段时间若能用能进行空中连击的招式再次击中对手，就可实现空中连续技。

反之，若错过这段时间，角色就由空中受创状态转变为无敌的翻落状态，即无法进行空中连击了。



▲空中受创状态的对手是可以追击的。

哪些招式可以实现空中连击？

●用特殊普通技

例：隆的跳跃中拳。

●用多段攻击必杀技

例：春丽的天升脚。

●用必杀技连续技

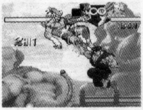
例：豪鬼的龙卷斩空脚→豪升龙拳。

●用超级连续技

例：春丽 LEVEL 1千裂脚→LEVEL 2气功掌。

●用原创连续技

例：OC中的技巧大都有空中连击判定。



▲这是最早的空中连续技之一。

由玩家自行创造的原创连续技

具有LEVEL1以上能量时，同时按下两拳一脚或两脚一拳便可使出OC指令。使用时会根据不同的LEVEL而有不同长短的时间计，而SUPER COMBO LEVEL的能源将逐部耗光。

玩者所控制的角色便会向前作快速移动，并且具有大幅度缩短硬直时间的高速动作。利用这种特性玩者便可使用作出连续的拳脚或必杀技攻击，自创各种连续技组合。

原创连续技
ORIGINAL COMBO

在一定时间内让角色具有能容易产生连续技的状态，让玩家自行组合技巧来完成的连续技。

启动OC后角色具有的特性

●开始时全身无敌

和SC相似，OC的无敌时间是根据启动时的LEVEL来决定的，即是LV.1最短，LV.3最长。

●可实现空中连续攻击

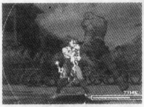
平时只有部份必杀技（例如天升脚、豪升龙拳等）和SC才会有空中连续攻击特性，在OC中所有普通技和必杀技都可作出空中连续攻击。

●自动向前移动

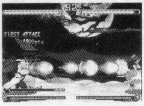
启动OC后玩者的角色便会自动向前移动接近对手，只会在蹲下时才会停下来。

●不能选择使用的LEVEL

启动OC时的LV.是根据当时具有的超能量LV.来决定的，假设能量槽全满便是LV.3，差点全满就会是LV.2。



▲可利OC启动时的无敌状态避过对手的攻击。



▲OC中可以实现飞行道连发，自行创造真空波动拳。

OC里各种招式的性能改变

在OC中各种技巧的性能都有了很大的变化：

●普通技

动作的速度大约是平时的2倍，而在攻击判定出现后便自动取消收招硬直；攻击力较平时大为减低。

●横向突进必杀技

（如波动拳，VEGA的双截踢）

移动的速度与距离并没有改变，攻击前后动作的速度增加至1.5倍。

●纵向突进必杀技

（如升龙拳）

移动轨迹并没有改变，上升动作的速度增加至1.5倍，而下降速度则是2.5倍。

●蓄力系必杀技

蓄招时间变成了原本的1/10，因此蓄力系必杀技如纳什的手刀也可以做到连发。

●蹲防不能的中段技

（如豪鬼的头盖破杀）

起始动作在速度上并没有任何变化，不过击中对手后就可以马上取消收招硬直

●连打系必杀技

（如春丽的百裂踢）

全套动作的速度加速至1.5倍，令击中敌人的次数大为增加。

●必杀技中的指令投

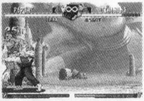
（如桑基尔夫的螺旋打桩）

由于规定在OC中是不可以使用任何不能防御的投技的，故必杀指令投由防御不能技变化为打击技。即是对防御中的人无效，但也因此可以连接在连续技中使用。

●挑拨技

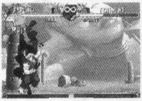
动作速度并无改变，不过在OC里可无限次使用挑拨。

25HIT的普通技攻击力



▲在OC中，如果连打重拳25 HITS便只会有这种攻击力。

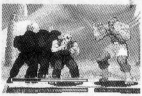
8HIT的必杀技攻击力



▲如果用一连串必杀技就可扣去对手较多体力。

OC 启动中的限制

当 OC 启动后，玩者角色不可进行后退、防御、转身、跳跃，不要使用普通投技、ZERO 反击技、一切在地面上发动的 SC。



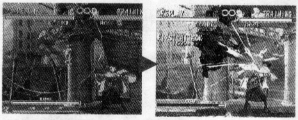
OC 的几个特例

●可使用空中的 SC

如果是在空中启动 OC，那么在落地之前就可使用空中 SC（例如豪鬼的天魔豪斩空与元的狂牙）。

●可使用特殊跳跃

罗兰多的高跳是属于特殊技，故可以在 OC 中使用以实现跳跃的目的。



▲豪鬼的天魔豪斩空可在空中发出 OC 后再使用，不过攻击力并没有因此得到提高。

OC 的使用时机

要有效地运用短短数秒的宝贵 OC 时间，以下几个要点可能给予你一些启示。

(1)强制令对手停止动作

在启动 OC 之际，只要和对手的距离够近，就可强制停止对手正在进行中的动作，变成受创硬直状态（虽然实际并没有受创）；不过若是在空中启动 OC，或对手处于防御、全身无敌、跳跃中、刚刚起身或倒下回避中，便无法强制停止其动作。

(2)穿过飞行道具

利用启动 OC 瞬间的无敌时间，玩者可以穿过对手所放出的飞行道具，不过最少要 LV.2 才有效。

(3)向收招硬直的对手反击

在较近的距离下发现对手的出现破绽，便可用 OC 的快速突进特点来反击。

(4)令对手的指令技失效

利用起动 OC 的无敌时间，可破解对手的必杀投技继而反击。

(5)截击跳过来的对手

利用起动 OC 的无敌时间，以下段扫腿将对手的攻击破解。

(6)连续技

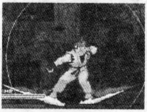
空中攻击得手后，在着地时立刻启动 OC 加以追击，可造成连续技的效果。

(7)对空技回避

在前跳时若对手使用对空技，立刻启动 OC 便可用无敌时间避开并加以反击。

(8)削减对手体力

当对手体力所余不多时，可用 OC→飞行道具连发来削减对手体力至死。



◀启动 OC 瞬间强制停止近身对手的动作，是 OC 最实用的性能。

怎样最大效率地利用 OC

OC 中的攻击修正

攻击修正是电脑为防止角色受到过度伤害而采取的强制措施，从而使游戏更加合理。常见的修正有：

●距离修正

招式的攻击力会根据与对手之间的距离是远是近，对手是在空中还是在地面而有细微的差别。

●濒死修正

当角色濒临死亡时，对于飞行道具之类能削减体力的必杀技防御力会有所上升，防止"屈死"的可能性。

●连续技修正

当受到连续技攻击时，合计攻击力会有所减弱。

●OC 中的削减

在 OC 中如果用普通技攻击，如果普通技的连接太紧密，除了第一击外，后面的攻击力就会大幅度被减弱。

使 OC 达到高破坏力

●开始……

通常是以蹲下重扫腿来把对手打至浮空，这样便于之后的连续攻击，避免对手在地面上遭受攻击造成后退而离开后继技巧的有效距离。

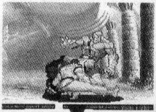
若对手处于蹲防中，则先用中段技破解其防御，然后再用扫腿来令对手浮空。

●接着……

最好用攻击力较强、出招时间短的必杀技连续攻击，例如升龙拳、脚刀之类。同样，如果有两招分别是 1 HIT 攻击力 20 和 4 HITS 攻击力各 5，最好选用 HIT 数较少的一招，以免被修正值影响破坏力，又可节省 OC 时间。

●最后……

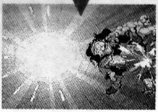
在 OC 时间临结束前，最好使用 HIT 数多而持续时间较长的招式，以便在 OC 结束后还有攻击效力，间接延长 OC 时间。



◀先用蹲下扫脚踢至对手浮空。



◀然后不断用纵向必杀技昇龙拳使对手连续浮空。



◀最后就用持续时间长的断空脚了结对手。

街霸 ZERO · 开发者访谈

Q:某权威电玩杂志采访者
A: CAPCOM 的《街霸 ZERO》主开发者之一

Q:首先,我们想请问一下,为什么要以"街霸 ZERO"做为这一次的名称呢?

A:最主要的原因就是要回到原点。取这个名字的意义就是说,不但要回到"街头霸王"系列的原点,而且更进一步的还要回到对战格斗的原点。最近系统很复杂的游戏愈来愈多了,所以我们就在想,如果有象从前那样容易就学会的游戏出现不是也很好吗?

Q:时代的设定也比"街霸"更早吗?

A:对啊。时间设定在"街霸"第一代的后几个月,也就是在"街霸Ⅱ"之前。不过,这一次其实并没有考虑到各角色出生的年、月、日。



Q:本作新出现的女性角色的罗丝我想她是在对战格斗中很少见的属于高年龄层的女性吧(笑)!

A:一开始我们就决定要让罗丝一定要和目前其他所有格斗家不一样。因为这一次 VEGA 也会出现,所以就让她出现成为一个可以和 VEGA 的精神力量相抗衡的角色。

Q:那么纳什又是怎样的角色呢?他真的是古烈的好朋友吗?

A:是的。在结局中纳什的军牌掉落在地,这一点就是为和"街霸Ⅱ"古烈的出现相呼应。

其实纳什这个角色,我们各人有各人的想像。有把他构想成黑人,或是和气类型的人。不过最后还是由设计人员把他设计为戴上眼镜,有点知识性类型的样子。

Q:那个发型真有个性。

A:对啊!比古烈好看,是美国空军的传统型式吧(笑)。

Q:这两个人可能都戴不下头盔吧(笑)!

A:一开始我们还设定让他可以用头发的前端去攻击对手,当作轻拳攻击呢(笑)。

Q:本作才登场的谜之格斗家·丹。一开始就计划把他当作隐藏角色吗?

A:一开始我们就准备安排当隆来到沙卡特的舞台的时候,就可以看见一个格斗家被抓起来并一把丢走。也就在那个时候,突然想到要采用这个新角色。

Q:这么说,那个被沙卡特一把丢开的人真的是丹啦?

A:是的,他是个由被沙卡特丢掉而出生的角色(笑)。

Q:把他衣服的颜色设计为粉红和绿色到底是(笑)…。

A:用这种色感只是想让大家感觉他的形象是二流格斗家(笑)。

Q:如果丹来到了最后魔王沙卡特的地方的话,就可知道沙卡特的眼睛就是被他的父亲弄瞎的。但是在"街霸"一代的故事是说,沙卡特的眼睛是在小时候受人欺负而弄瞎的。难道是丹的爸爸欺负他的吗(笑)?

A:不是的(笑)。在广告用的故事中,沙卡特的眼睛是在小时候因为受到了欺负,所以几乎失去了视力。但是后来在泰国拳的比赛中,被丹的父亲完全打瞎了。

Q:伯迪怎么完全变成黑人了?

A:因为我们想在游戏中有一个黑人角色,结果就选中他了(笑)。

Q:他的发型到底是怎样做成的呢?

A:这个嘛,说起来就麻烦了(笑)。首先得固定起来再盘绕吧!

Q:这个游戏的制作用了多长时间呢?

A:一共花了大概八个月吧。算是较短周期的了,而且一大半制作者都是新人。

Q:选用的角色不同,最后的魔王也会不同,这真是一个崭新的设计。

A:在企划阶段我们就有这样的构想。由于各角色有不同的故事,所以会需要出现不同的最后魔王。当然,我们也会考虑要和"街霸"的故事相联系。



Q:隆和肯的最后魔王为什么都不是 VEGA 了呢?

A:这是因为 VEGA 在泰国的太空船秘密基地尚未完成。为了征服世界,他正在进行人材的搜寻。这时沙卡特也还没有成为他的手下。

Q:现在普通技不分近远距离了吗?

A:这有很多理由。总的说来我们是希望制作出简单的系统,让操作变得简单。

Q:也就是可以让更多的人都能玩。

A:是的,为了增加游戏的深度,所以我们继承了"SSF2X"开始加入的超级连续技,而且还加入了新的要素"反击技",可以把敌人的攻击接下还给对方。

Q:为什么选了凯这个角色呢?

A:有很多人都说很想使用凯,所以他其实是个很受欢迎的角色。

Q:为什么凯的脚步那么的特殊呢?

A:凯只有以这种脚步才能表现出他的个性吧!(笑)

Q:在选择角色时隐藏了豪鬼和 VEGA,这个特色是一开始就想到的吗?

A:是的,我们还把丹设定成更隐密的秘密,不过还是被发现了(笑)。

Q:豪鬼在使用瞬狱杀时,整个画面都变白了,真是令人痛快。

A:在"SSF Ⅱ X"中,豪鬼在出现的一瞬间画面全白了。当时就有很多人问那是不是超级连续技,所以我们才有这样的灵感,把它做为一种超级连续技。不过其实并没有很具体的想到他到底是以什么样的招式或手法去进攻的(笑)。

Q:VEGA 也有飞行道具了。

A:是的，我想现在可以算是 VEGA 的全盛时期吧(笑)!

Q:这次"街霸 ZERO"中，招式的组合中是不是有某种的限制呢?

A:嗯，多数人只要好好照着小→中→大的顺序输入的话是可以全部都连一起的，但有少数人就不一定能行。

Q:现在的防御方法和以前好象有不同?

A:是的。这一次的防御系统和从前不太一样，如果不是确实的位于敌人的攻击范围之内的话，是无法防守的。如果相隔一段距离，即使敌人出拳攻击，摇杆就算向后拉也不会进行防守，可以自由自在的行动了。只不过对付飞行道具时的防守有一点点特殊。

Q:曾在"街霸Ⅱ"出现的角色的音乐，都有相当的继承前作的精神。

A:这次曲子的曲调以及演奏者都没有做太大的更动。只不过从前是以舞台的国家为主来作曲，而现在则是以角色的印象为优先了。

其实音乐是在画面都完成了之后才进行制作的，这次因为采用了明朗的卡通画风，所以音乐也依照这种风格来作曲，以配合整体给人的印象。

Q:使用超级连续技及受到攻击时候的音效都十分不错，令人印象深刻，好象是在很近的地方所发出来的。

A:其实这次我们仅仅为必杀技所制作的音效就超过了 40 种。即使是在完成的前一天，我们还是不断地改进认为不好的音效，所以音效受到大家的好评，我们是十分高兴的。

Q:超级连续技是怎么样设计的呢?

A:首先要想：把哪些技巧加入连续技呢?然后会为角色制作画面，以普通技、必杀技为骨干开始构想，重点是要能表现角色的特性并配合他的动作。

Q:然后是一边试玩一边调整吗?

A:是啊。由于在"SSFⅡX"中有人认为很难使用，所以这次尽量让指令不要太复杂。但是也不能把指令改得和前作差别太大，所以变更并不多。只是把接受指令输入的时间变长了一点，使用起来更简单了。

Q:如果能量的等级上升的话，技巧的性能有什么具体的变化呢?

A:当然破坏力会更上一层，除此之外，技巧使用后的无敌时间也会稍稍变长，另外攻击范围也会更广。

此外，不同的技巧会有蓄满 LV1 攻击较好以及蓄满 LV3 较好的分别。

Q:隆和豪鬼的技巧在攻击范围等等上是否有不一样呢?

A:攻击范围是一样的。但是由于在画面上表示出来的时间有一点微妙的差别，所以性能的差别就出现了。

另外，豪鬼及 VEGA 在电脑操纵或人操纵时性能上有些微妙的差别。

Q:对于这点我注意到了，一边玩还一边念着好不公平(笑)。伯迪的必杀指令投好象和其他角色有所不同?

A:这招从发动到捉住对手只有一瞬间，故成功的时候对方常会被吓倒。

Q:只有春丽的挑拨技有攻击力吗?

A:因为只有她才是挑拨技的始作俑者。如果以这招打败对手的话，我想是最高屈辱技了吧。

Q:难道没有人希望其他角色也有攻击能力吗?



A:只希望苏杜母的行礼也有攻击能力。而且还不可以蹲下防守(笑)。

Q:为什么要限制一回合只能用一次?

A:我们也不太想限制，但是如果使用太多也不太好。

Q:丹这个角色，原本以为他是隐藏角色而很期待，想不到在战斗时才发现，原来他相当的弱。

A:由于预定要成为一个普通的格斗家，所以没有想到要把他设计成一个强一点的角色。所以直到现在看起来还是一个二流格斗家(笑)。

Q:丹的脸好象是某人……

A:没错，他的脸是参考好莱坞动作明星斯蒂文·席格的样子画成的，所以看起来当然会有点象。

Q:苏杜姆的招式威力不仅很厉害，而且有



时候真是太有趣了。

A:其实从前他还有一个更有趣的招式叫"任×堂拳"(爆笑)，会用马×奥的方式跳起来攻击(笑)，而且还加入了有趣的音效。只不过这招还是别用的好，所以没有加入游戏中。

Q:春丽的回转鹤脚蹴取消了吗?

A:嗯，我想那是一个相当难用的招式，所以做了新的安排。

Q:古烈的招大部分都被纳什继承了。

A:从时间设定来看，应该是纳什的招式大部分都是被古烈继承吧(爆笑)。要让古烈这样受欢迎的角色完全消失是困难的，所以在纳什身上留下了他的影子。

Q:那么在最后还有没有什么想跟玩家们说的呢?

A:这是和"街霸Ⅱ"有很大不同的游戏。由于重新加入了许多新的系统，所以请大家要好好活用、仔细玩味，体会其中对战的乐趣。接下来就请大家期待下一回的作品吧!



街头霸王 必杀战术 指导

抓住对手的破绽准确出击

硬直时间就是破绽

要成功击中对手，实际就是要抓住对手的破绽进行攻击。

对于一个处于正常状态的对手，粗看上去全身都是破绽，但其一旦转入防御，就立即没有了任何破绽。

而对于在出招硬直、收招硬直、受创硬直等各种硬直之中时，是处于一种无法立即转入防御的状态，因此就出现了破绽，应该趁这段时间攻击对手。

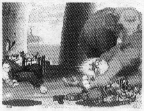
侍机

所谓侍机，就是以守为主后，侍对手出现破绽时再后发制人。象古烈、纳什这类蓄力型的角色就非常适用侍机战术。

以攻为守

对于对手的进攻，若只是防御，就会使自己处于防御硬直，形成被动局面。若以进攻代替防守，不但不防御，反而以更强的招式反击，就能立即反防为攻。

因为即使是对于处于招式判定硬直时间内的对手，其招式的攻击判定方向、强弱等方向也是有破绽可钻的。可以用某方向攻击判定更强的招式来以招克招。或是躲开对手的攻击从而使自己不会陷入防御硬直，再趁其收招时给予反击。

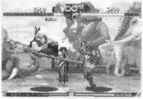

▲瑜珈以滑铲躲过波动拳的攻击判定，并反击对手。

处在空中对手的破绽

早期《街霸》空中的对手是无法防御的，因此处在空中时全身都是破绽。《ZERO》后虽有了空中防御，但仍是无法防住许多攻击。因此怎样反击空中进攻的对手就成了街霸中一门专门的学问——对空技。

对空技

有效攻击空中对手的技巧。


▲击落空中来袭的对手有很多的技巧，哪种较为实用呢?。

●以地面技击落对手

由于地面普通技是无法空防的，所以善于以地面普通技击落对手是最简单有效的对空技。

●以跳跃攻击截击对手

早期的《街霸》中，象隆、肯这类空中出招极快的角色，以跳跃重腿截击空中来敌几乎战无不胜。但有了空防后，大部分角色都是以防御的状态跳过来，故很难命中对手。除非看出对手有攻击的意图，才可用此法先发制人。

●以无敌技击落对手

利用必杀技的无敌时间避开对手的攻击并反击。需要注意的是不可太早发出必杀技。因为离开地面的必杀技太多已没有了无敌状态，或且对手也可以空中防御了，并有可能演变成空中互殴的局面。

削减技的应用

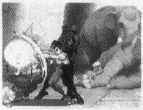
削减技

利用必杀技的削减特性来减少处于防御状态对手体力的技巧。

若能熟练应用削减技，不仅能不断减少对手体力，而且能加重对手的心理负担，从而将对手一步步逼向死亡。

虽然大多数必杀技都具有即使防御，也能削减对手体力的特性，但也都有着出招或收招破绽大的缺点。故怎样使对手无法反击必杀技的破绽就成为成功使用削减技的关键。下面就以最常用必杀技来举例说明削减技的应用法。

对手起身、着地时


▲趁对手起身时使用削减技是很常用的技巧。

对手处于硬直中

●霸道的慢快波动拳

在对手起身时用一个慢波逼使对手防御。当对手防御后，再出一个快波让尚处于防御硬直的对手继续防御。这样即使对手已经解除防御硬直也来不及跳跃回避，只能继续防御快波动拳。

对手濒临死亡时

在对手濒临死亡时，削减技的实用价值当然是最高。因为这时几乎可以不考虑技巧落空时的破绽问题，全力出击迫死对手。能连续削减对手体力的SC或OC尤其值得利用。在《街霸ZERO》之后凡是用削减技战胜对方，都会有特别的胜利图标显示。

配合连续技使用

将必杀技或超必杀技结合到连续技中，就可以趁对手处在受创硬直时在把破绽取消。



必杀技输入技巧

认清·和+的区别

在我们的出招表示体例中，·是顺序按，+是同时按。但是对于在电脑的判定中，"同时"这个词实际上是不存在的。所有的指令都是先后被电脑采集到的，只是电脑会把在规定的极短时间内先后采集到的指令认定为"同时"。

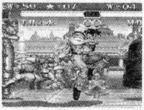
了解了这个原理，若把↓↘→·拳理解成↓↘→+拳，即最后→和拳同时按下，就可能出招时有时无，因为→和拳同时按下，实际上可能是先→后拳或是先拳后→。前一种情况和出招指令相同，所以能够出招。后一种则是在摇杆指令→尚未完成时就输入按键指令，因此无法使出该招。

而对于三拳同时按这类必杀技，只要三个键按下的时间相差极小，电脑就会判定为"同时"从而出招。

越复杂的招式对于准确性的要求也越高，象波动拳的摇杆指令↓↘→，实际输入↙↓↘→或←↙↓↘→都可成功。

而象摇杆一圈这类指令，若电脑收不到在一定时间内八个方向顺序相连的指令（如→↘↓↙←↖↑或↑→↘↓↙←↖）即无法使出。如→↘↓←↖↑，虽然大部分都对，然少了↙指令，故无法成立。

这里提供一条提高这类复杂指令成功度的技巧。例如，将摇杆一圈·拳的指令输入为摇杆一圈以上·拳，这样只要在这其中有完整的一圈指令，而且最后按拳键的时机不是太晚，招式就顺利使出。



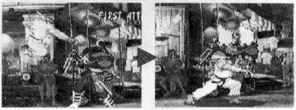
▲猎鹰：摇杆一圈以上·拳使成功率大为提高。

按键要准确·也要快

快，这也是输入必杀技的要求。但玩家也不必追求太快，因为这反而可能导致操作失误。只要把这个"快"把握在电脑的规定限度之内即可。不过象"瞬狱杀"这类无法防御的超强招式，按键虽然很简单，若不能极快输入，根本没有成功希望。

放开按键也可输入招式

先试一试，选用隆，跳跃重拳，输入↓↘→，放开拳。啊！接出波动拳了。这是因为必杀技指令中按下键和放开键是等效的。这个技巧在连续技是很有实用价值的。



当没有把握时怎么办

升龙拳由于其威力强大，是所有初学者爱用的技巧。但在对手跳跃攻击的关键时候却常因施展不出而遭受痛击，还不如乖乖防御。那么有没有两全的办法呢？

先看看升龙拳的出法：→↓↘·拳，只要在→↓↘完成后限定时间内输入拳的指令即可完成。若把它用→↓↘·←+拳的方法来出，指令照样可以成立。这时若因按键错误无法使出时，因为指令的最后有←，所以通常可以转变为防御姿式，不会因失败而遭到对手攻击。

无影蓄招法

蓄招型选手若以向后走或蹲下方式蓄招，对手一眼就能看得出来，失去了奇袭的意义。那么，怎样让对手觉察不出我方在蓄招，以至因疏于防御而中招呢？

●在攻击中蓄招

不断攻击对手，同时按住反方向蓄招，这样就能在攻击中蓄招。一旦达到要求的蓄力时间，就可立即使出必杀技。

●在跳跃中蓄招

在向前跳跃时蓄招。方法是↗后马上按↙，因为这时角色是向前方行动，因此对手就会误以为这时无法蓄招。

●在防御中蓄招

在防御状态内蓄招，虽然对手很容易察觉，但一旦其攻击露出破绽，就会遭到蓄力系必杀技的反击。

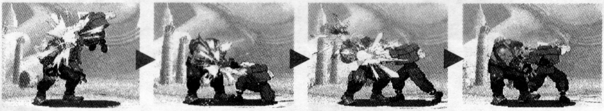
●在倒地至起身时蓄招

一旦被对手击到，就可以在这段时间内蓄招，若对手进行追击，就可在起身后马上反击。

●在气绝状态中蓄招

在气绝状态时，一边按着反方向蓄力，一边连打按键力图尽快恢复昏迷状态，这样在恢复瞬间就可以马上反击。

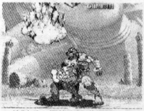
通过以上这些蓄招方法，你应该明白了无影蓄招的原理了吧。那就是——在任何情况下都可蓄招！当你在对手认为不可能的情况下以蓄招类必杀技击中对手时，你的无影蓄招就算练到家啦！下面举一例说明在连续技中怎样使出蓄力系必杀技。



▲先以跳跃进攻，同时按住↘蓄招，以空中重拳击中对手着地后，由于蓄力时间还不够，再加上一个蹲下中拳，同时继续按↘蓄力，之后就可按←·拳使出手刀，别忘了最后再补上一记→+重拳。

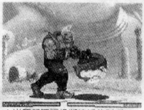
使用投技的时机

针对空隙进行投掷



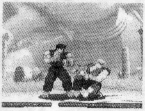
▲趁对手出招的空隙进行投掷。

爬起投掷



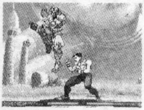
▲当爬起瞬间投掷接近的对手。

攻击后投掷



▲在攻击对手使对手受创或对手防御后，在其硬直解除瞬间投掷。

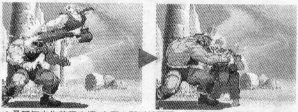
绕后投掷



▲对于跳跃较慢的角色，可绕到后方进行投掷。

舍己投掷

对方近身跳跃攻击时，我故意不防御，反而向前走拉近双方距离。这时对手常会仓促出手而造成近身高位击中我方。由于受到攻击的后退距离比防御后拉开的距离短，而且受创硬直一般短于防御硬直，所以能造成对手落地前我方已从受创硬直中恢复，从而能够投掷近身落地的对手。或者也可以升龙拳等出招时间极短的必杀技还击，体形高大的角色最容易使用此招。



▲桑基尔夫先故意中招，之后立即摇杆两圈・拳，用SC反击对手。

空中防御破坏法

空中防御的限制条件

●**空中有过动作便不能再防**

只要在空中出过招式，有过动作，便不能再进行防御。

●**只对普通的空中攻击有效**

首先，在空中防御只会对空中普通技攻击有效，对所有地上普通技的攻击都是无效的。举个例说任何角色的跳跃重击都可以在空中防住，但蹲下重击（如隆的蹲下重拳）便不可在空中防御的。

利用这一点，可以先让对手在空中防御，待我方先落地时立即用地面技击破仍在空防的对手。

以各种技巧对付空中防御的结果

1. 必杀技：以升龙拳为例。刚起动的升龙拳由于在攻击判定出现后，角色还停留在地面上，因此是空中防御不能。而在起动后因为角色已移动至半空，变成了空中攻击，所以是可以空中防御可能；基本上大部份的轻对空必杀技都拥有这种特性。

2. 飞行道具：对于必杀技、超必杀技中的飞行道具，除了刚发出的瞬间是空中防御不能外，基本上都是可以空中防御。

3. 超必杀技：除了上述的超必杀技中飞行道具类外，只有豪鬼的天魔豪斩空及元的狂牙这一类空中攻击可以空中防御外，其余的超必杀都不可以空中防御（自动模式中的SC除外）。

4. OC中的技巧：在OC中所有空中防御可能技仍然可以防御。

5. ZERO反击技：全部打击系的ZERO COUNTER都是空中防御不能的。

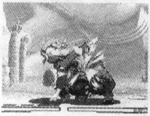


▲升龙拳离开地面后就可以防住。

以中段技引入复杂的攻击模式

中段技的分类

《ZERO2》的中段技可分为普通中段技及必杀技类中段技两类，典型例子即是肯的“稻妻割”（→＋中脚）及春丽的旋圆蹴（→↘↓↙←・脚）。



▲肯的稻妻割出招时间和收招时间都比其它角色的中段技短，因此实用价值高。

中段技的应用

中段技的主要作用是打破对方的常规防御方法，起到奇袭效果。在早期《街霸》中，就是象“空中重脚→蹲下中脚→波动拳”这样的“黄金连续技”，也只需待看见对方跳过来后，像机械人那样记住“站防→蹲防→蹲防”，便可轻易防住这招。

而引入中段技后可使刚才的连续技演变成：空中重脚→蹲下中脚→波动拳/中段技/投技/不作任何动作，最少四种不同的结果，令守方防不胜防，直接增加了战况的激烈。

中段技的破绽

不过，中段技也并非像想象中那样无敌。因为就象看见对方跳跃动作就马上采用站防一样，地面的中段技也有较长的预备动作。如肯要高抬起单腿，纳什要先来一个小跳。一旦看出对手要使用中段技时，就应立即改用站防。在站防后立即用反击技也是极有效的中段反击法。

而且象纳什的中段技由于收招时间过长，近身时即使被击中，也可以马上用投技或必杀技来反击。因此要切记不可滥用中段技，以免失去了奇袭的效果。

技巧的活用法

预先输入指令系必杀技

下面就以典型的指令系必杀技升龙拳和波动拳来举例。

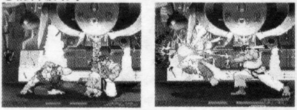
●起身升龙拳

在将起身前输入升龙拳指令，就能在起身瞬间使出升龙拳。由于起身的无敌+升龙拳的无敌时间，所以是处于完全无敌状态下反击对手。

●着地升龙拳

在空中预先输入升龙拳指令，就能在着地瞬间使出升龙拳，使想用扫腿阻击的对手中招。

●防御波动拳



▲防住对手攻击时，马上输入波动拳指令，在防御解除瞬间就能使出波动拳。

超必杀连续技

超杀的按键通常是很复杂的，要想使出，通常必须把它的摇杆指令分解到其它招式中预先输入。而要连续使用SC，首要条件是必须要在对手中前一个SC后弹飞时的32/60秒空中受创硬直时间内以第2招SC追打（即空中连续技形成条件）。假若过了这段时间后便无法以第2个SC进行空中追打。

ZERO 反击技活用

●反击对手的飞行道具

象肯这样腿系反击距离超长的角色，可以在防御对手的飞行道具后反击。

●反击对手连续削减技

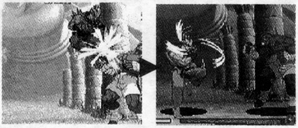
对于象VEGA的超精神爆击这类能连续削减的超必杀技，由于防御次数比较多，所以很容易反击对手。一方面阻止了对手对自己的体力削减，另一方面又能反击对手，可谓一举两得。



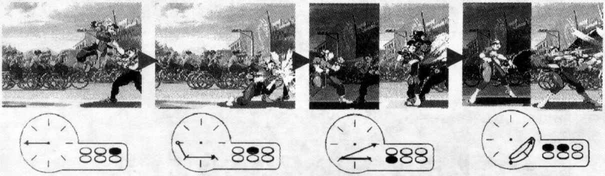
▲肯的脚系反击技攻击距离可谓超长。

瞬狱杀活用技巧

1. 跳跃攻击后用：对敌人施以跳跃攻击后，不论击中与否使用。
2. 敌人倒下后用：扫倒对手后再用瞬狱杀。
3. 穿波：用瞬狱杀的无敌时间穿过飞行道具攻击对手。



▲先用空中↓+中脚，不论对手防御与否立即输入瞬狱杀指令。



与对手间的心理战

1. 以己之长克彼之短

每个角色都有自已的长处与短处，要充分利用自已的长处去攻击对手的短处。例如桑基尔夫具有强力的投掷技，只要不断接近对手，对手就容易受到心理压力而造成失误。

2. 积极战斗

光靠防御是不能取胜的。在对战中要积极战斗，不断以连续技及削减技压迫对手，，就容易使对手情绪不稳定，产生急于反击的心理，从而出现破绽。

3. 预测对手的攻击

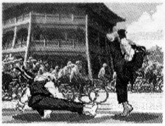
每人都会惯用几种攻击模式，只要能预测对手的攻击模式，就能在出现破绽时立即反击。

4. 不断改变战术

在连续使用固定的攻击模式后，突然改变战术，就能使对手的预测失误。例如先进行一轮连续的进攻逼使对手防御，突然上前投掷仍想防御的对手。

5. 用虚招欺骗对手

兵不厌诈，君不见常有些高手故意把摇杆按波动拳的出法摇的哗哗响（但却不按拳键），使对手误以为要出波动拳而跳过来，再用升龙拳击落。



▲诱使对手用扫腿，以站立轻脚避过扫脚，之后马上反击。

秘技

街霸 ZERO　ARC/PS/SS

选 VEGA 方法

ARC：按住 START 键，将选人光标移到左下角的问号方格中，顺序输入↓↓←←↓←←，同时按轻拳+重拳（选 1P 色）或轻脚+重脚（选 2P 色）。

PS：按住 L2，将选人光标移到左下角的问号方格上，顺序输入←←↓↓←←↓↓+□+△（选 1P 色）或+○+×（选 2P 色）。

SS：按住 L 和 R 键，将选人光标移到左下角的问号方格上，顺序输入←←↓↓←←↓↓+X+X+Y（选 1P 色）或+A+B（选 2P 色）。

选豪鬼方法

ARC：按住 START 键，将选人光标移到左下角的问号方格中，顺序输入↓↓↓←←←，同时按轻拳+重拳（选 1P 色）或轻脚+重脚（选 2P 色）。

PS：按住 L2，将选人光标移到左下角的问号方格上，顺序输入←←←↓↓↓+□+△（选 1P 色）或+○+×（选 2P 色）。

SS：按住 L 和 R 键，将选人光标移到右下角的问号方格上，顺序输入←←←↓↓↓+X+Y（选 1P 色）或+A+B（选 2P 色）。



豪鬼随时加入

PS/SS：首先，要以 LEVEL 5 或以上难度来玩 ARCADE 模式，然后在选择角色时 1P 要用 1P 颜色，若 2P 则要用 2P 角色的颜色出战（不可选用豪鬼），那么在完全不接关的情况下打到最后一人处，并且要有至少十次使用超必杀技打倒对手，这样的话，豪鬼便会取代最后一人来挑战你。

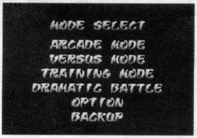
隆、肯合战 VEGA

ARC：（机器内至少要有二个币）1P 和 2P 同时按 START 键不放进入游戏，在选人画面将光标分别停在隆和肯身上，一同按↑二次，之后同时放开 START 键，再同时按两次↑，最后 1P 按轻拳选隆，2P 按重拳选肯，这样游戏开始后，VEGA 就会出现挑战两人。



SS：玩家要用 1P 和 2P 一同进入 ARCADE MODE，将选人光标分别停在隆和肯身上，之后 1P 和 2P 一同按着 L 和 R 键不放，再一同按↑二次，之后同时放开 L 和 R 键，再同时按两次↑，最后 1P 按 X 选隆，2P 按 Z 选肯，这样游戏开始后，VEGA 就会出现挑战两人。

只要用这种方法挑战 VEGA，并且胜过一次后，存一次游戏进度，这样在今后游戏时就会出现“DRAMATIC BATTLE”这一选项，进入后就可直接双人合战 VEGA 了。



PS：不论用任何角色或有否续关，只要以 LEVEL 5 或以上的难度打爆机一次，便可在游戏模式中选择 DRAMATIC 模式，玩 RYU 和 KEN 合战 VEGA 的电影版情节，另外，只要把 DATA 储存回记忆卡中，下次再开机便可立即选用该模式。

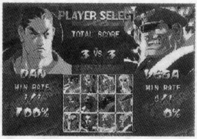


选 DAN 方法

ARC：按住 START 键，将选人光标移到左下角的问号方格中，顺序输入轻拳，轻脚，中脚，重脚，重拳，中拳（选 1P 色）或重拳，重脚，中脚，轻脚，轻拳，中拳（选 2P 色）。

PS：按住 L2，将选人光标移到左下角的问号方格上，顺序输入△，□，×，○，△（选 1P 色）或△，○，×，□，△（选 2P 色）。

SS：按住 L 和 R 键，将选人光标移到左下角的问号方格上，顺序输入 Y，X，A，B，Y（选 1P 色）或 Y，B，A，X，Y（选 2P 色）。



选择胜利对白

在对战中取得胜利后（对人或对 CPU），只要在分数显示画面出现时，输入以下指令即可便可看到十六种胜利对白中相应的一款。

ARC：按住任何一个方向键加上（三拳同时按、轻拳+中拳+轻脚、重拳+中脚+重脚、三脚同时按）的组合。

PS：任一方向键加上△+□、□+×、×+○或○+△的组合

SS：任一方向键加上 XYZ、XYA、ABC 或 ZBC 其中一款组合。

电脑派 DAN 出战的条件

ARC/SS/PS：在 ARCADE（街机模式）中，只要以没有续关的情况下，利用对白选择功能连续选择相同的胜利对白五次，那么在第 5 次之后 DAN 就会出现挑战你。

SS：如果先打败 4 人，然后在打败第 5 人的胜利对白出现前按住↑、L 及 R，丹同样会乱入挑战。



街霸 ZERO 2 ARC/PS/SS

选舞台

2P 乱入时，将光标先移到想进入的舞台上，按住 START 键不放，再移动到想用的角色上决定人物，此秘技只能在对战时使用。

电脑乱入条件

除了原本的八位对手外，如果玩家达到以下条件——在第八人之前，一 ROUND 不败，造出五个 SUPER COMBO/ ORIGINAL COMBO FINISH，那便会有一名与所用角色相对应的特定对手出来挑战。

真·豪鬼乱入

如果玩家以 1P 使用 1P 颜色或 2P 使用 2P 颜色，能够在第八人之前达到一 ROUND 不败，再加上三 ROUND PERFECT，那与第八人对战便会有真·豪鬼出来挑战（注：如果同时达到电脑乱入与真·豪鬼乱入的条件，则会先打乱入角色，再打真·豪鬼，最后才打第八人）。

胜利姿式选择

胜利时按住不同的拳脚就可选择角色不同的胜利姿式。

使用旧版春丽

在选人时将光标移至春丽上，按住 SELECT（START）键三秒以上待人物变化后再按键选人，气功拳变为←蓄→·拳。



街霸 ZERO 2 PS

选择隐藏背景

于街机模式中作双打时，只要在选人画面中将光标移到 SAGAT 或 VEGA 上，按住 SELECT 键一秒以上再选择使用角色便可；而在对战模式中则可在选择背景画面轻易先用这两个隐藏背景。

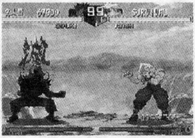
选真·豪鬼

在选人画面中将光标移至豪鬼身上，按住 SELECT 键顺序输入↓→→↓←↓←↓→→→后再按键选人。

街霸 ZERO 2 SS

选真·豪鬼

在选人画面中，将光标移到豪鬼处，先按一下 START 键，再顺序输入↓↓→↓→↓↓↓←↓←↓，回到豪鬼处后按住 START 键再选人即可。



选杀意隆

在选人画面中，将光标移到隆处按一次 START，再顺序按→↑↓←，最后按住 START 即可选定被杀意之波动唤醒的，会灭杀豪升龙、阿修罗闪空及瞬狱杀的杀意隆了。



选旧版达尔锡

在选人画面中，将光标移到 DHALSIM 处按一次 START，再顺序按←↓→↑，最后按住 START 来选定即可。最大特点是火球射程可到屏幕端。

选旧版桑基尔夫

在选人画面中，将光标移到 ZANGIEF 处按一次 START，再顺序按↓←←←←↑↑→→→→↓，最后按住 START 来选定即可。他的最大特点是没有螺旋打桩失败动作。

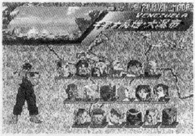


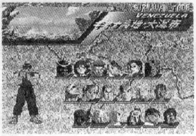
无限 OC 和高速连发

在 TRAINING 模式中，在选人画面里，按住 L＋START 来选人就是无限 OC，按住 R＋START 来选人就是高速连发，两秘技可同时用。

在 SURVIVAL MODE 中使出场人物次序改变

在 SS 的这个生存模式中，人物的出场顺序是总是固定的，不过只要在人物选择画面中按着 L 或 R 键来选择人物，这样就会有不同的出场人物次序。





电影版街霸 PS

选用豪鬼

以 MOIVE BATTLE 以外的模式来玩游戏，在选择角色时快速地顺序按↑、R1、↓、L2、→、L1、←、R2，成功的话便会出现豪鬼的剪影，按键选用即可。

音乐集

先接上记忆卡，然后打爆 MOVIE BATTLE 模式一次，接着选择 BACK UP 功能，这时便会出现音乐集一栏（MUSIC CLIP），只要把光标移至这一栏后按○，便会进 CHAGE & ASKA 的音乐集。

电影版街霸 SS

使用豪鬼

以 MOIVE BATTLE 以外的模式来玩游戏，在选择角色时快速地顺序按↑、B、↓、Z、→、X、←、Y，成功的话便会出现豪鬼，按 C 键即可选用。

魔域的未来操纵在他们手中

恶魔战士

VAMPIRE（THE NIGHT WARRIORS）

CAPCOM

ARC/94.7 PS/96/3/29



古今中外，来自世界各个角落的吸血鬼系、僵尸齐聚一堂，各自施展绝学，目的是为了成为"最强吸血鬼"。



这就是 CAPCOM 承接《街霸 2》推出，首个利用卡通色调与画风的另一款格斗热作。登场角色共 12 名，每位都极具个性。如吸血鬼 DEMITRI 和科学怪人 VICTOR 都是来自欧美家喻户晓的人物。

《恶魔战士》在操作系统上禀承 CAPCOM 的一贯之大家风范，在招式的严密性、动作的流畅性上无可挑剔。而且每位角色的动作都比《街霸 2》多出四倍以上，使得动作和操作感都极为流畅。新增游戏系统如连锁技（CHAIN COMBO）及其独特的卡通画风也被后来的《街霸 ZERO》所采用，成为又一格斗游戏史上的经典名作。

PS 的移植版在开场画面上由于采用了 CG 技术，表现出和游戏十分相配的阴暗与恐怖。音乐也配上更有成人气氛的日本摇滚乐，因此比街机的动画开场更具迫力。

恶魔战士 2

VAMPIRE HUNTER

（DARKSTALKERS'REVENCE）

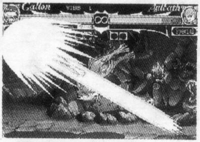
CAPCOM

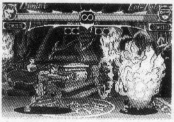
ARC SS/96/2/23



《恶魔战士》的续作，增加了两名新人物，共 14 有名僵尸恶魔系的斗士。它们再次集结在一块，以各自超群的武艺挑战对手，象捕杀猎物一样厮，以成为僵尸界的霸主。

新作承袭了一代特有的严密性，在拆招，破招方面有了更长足的进步，画面也相当出色。施展必杀技，超必杀技时，场面非常华丽，而且具有磅礴的气势。土星版的《恶魔战士 2》是 CAPCOM 在 SS 推出的格斗游戏系列第四款，亦是流畅度和移植度最高的一款。无论角色造型和招式都另树一格，诡异之余亦充满豪快的格斗感。





▲必杀技的华丽可算是一大特征。

◀多样化的角色动作也颇受注目。

恶魔战士 2 出招表

★:ES 技，特殊必杀技，表示该必杀技当能量槽蓄满时只要将招式最后所要按拳/脚改为同时按双拳或双脚即可变为超必杀技

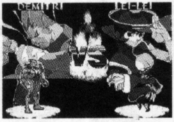
☆:EX 技，特别追加技，在能量槽蓄满后才可使用的特别技巧，大多需二拳或二脚同时按

迪米特利 DEMITRI

暗黑贵公子

1493 年 · 罗马尼亚 · 吸血鬼

★混沌火炎	↓↘→ · 拳
★恶魔空斩	→↓↘ · 拳
★螺旋强击	↓↙← · 脚
恶魔摔落	近身摇杆一圈 · 拳
☆超混沌火炎	↓→↘ · 二拳同时按
☆超混沌空斩	↓→↘ · 二脚同时按

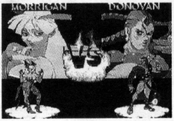


莫莉卡 MORRIGAN

夜之女王

1678 年 · 苏格兰 · 女妖

★灵火焰弹	↓↘→ · 拳
★空中灵火焰	空中↑↗→ · 拳
★影空斩	→↓↘ · 拳
★妖精狙击	近身→↘↓↙← · 中/重拳
☆飞行攻击	→↘↓↙← · 脚(可空中)
☆暗黑幻影(可空中)	轻拳 · 轻拳 · → · 轻脚 · 重拳
☆惊异强击(可空中)	轻拳 · 轻拳 · → · 中拳 · 重拳



卡隆 GALLON

疾风之人狼

1940 年 · 英国 · 人狼

★野兽爆发	↓↘→ · 拳
★对空爆发	→↓↘ · 拳
★空中爆发	空中↗→↘ · 拳
★火炎烈脚	↓↑ · 脚
★死光斩	←↓↙ · 拳
★野兽狙击	近身→↘↓↙← · 中/重脚
☆火龙爆发	→↘↓↙← · 二拳同时按
☆魔兽爆发	←↙↓↘→ · 二脚同时按



萨贝鲁 ZEBEL

死之屠夫

1889 年 · 澳大利亚 · 丧尸

★死亡螺旋舞	↓↙← · 脚(可空中)
致命之舞	←↙↓↘→ · 脚
★脑壳刺破	↓↑ · 脚(可空中)
★僵尸摔击	近身→↘↓↙← · 拳
☆丧尸扣篮	→↓↘ · 二拳同时按
☆电光锁技	→↘↓↙← · 二脚同时按
☆邪恶尖啸	→← · 二拳同时按



丽丽 LEI-LE

苏醒的亡者

1730 年 · 中国 · 僵尸

新角色

★暗器炮	↓↘→ · 拳
★旋风舞	→↓↘ · 拳(可空中)
★返响器	↓↙← · 拳(可空中)
放天击	近身→↘↓↙← · 拳
☆地灵刀	←↙↓↘→ · 二脚同时按
☆天雷破	轻脚 · 重脚 · 中拳 · 中拳 · ↑

多纳文 DONOVAN

鬼怪的狙击者

身份不明

新角色

★炎破剑	→↓↘ · 拳
★冰破剑	←↙↓↘→ · 拳
★迅雷剑	←↓↙ · 拳(可连按)
魔剑召唤	近身→↘↓↙← · 拳
★万剑穿心	同强度拳脚同时按
☆神足击灭	←↙↓↘→ · 二脚同时按
☆不朽之舞	中拳 · 轻拳 · ← · 轻脚 · 中脚

萨斯卡茨 SASQUATCH

雪之豪杰

1903 年 · 加拿大 · 雪男

★雪球攻击	↓↘→ · 拳
★雪山风暴	→↓↘ · 脚
★雪男踢击	↓↙← · 脚(可空中)
★冰柱攻击	↓↓ · 拳
★雪男残食	近身→↘↓↙← · 中/重拳
★暴虐攻击	近身摇杆一圈 · 脚
☆冰冻攻击	←↙↓↘→ · 二拳同时按
☆BIG EISBAHN	←↙↓↘→ · 二脚同时按

菲莉西亚 FELICIA

梦境之猫娘

1967 年 · 美国 · 猫女

★幻彩踢	↓↘→脚
★猫女飞踢	←↓↙脚
★滚动攻击	↓↘→ · 拳 · 拳
★滚动回转击	↓↙← · 拳 · 拳
★地狱爪	近身→↘↓↙← · 中/重脚
☆闪光突击	→↓↘ · 二拳同时按
☆地狱恶灵杀	←↙↓↘→ · 二脚同时按

恶魔战士 2 出招表

奥尔巴斯 AULBATH

水之英雄

1953 年·巴西·鱼人

★音波攻击	↓↘→·拳
★水波攻击	↓↘→·脚
★喷射突击	←→·拳
★终极踢裂	←←·脚
★水晶钻击	近身→↘↓↙←·中/重拳
★空中钻击	近身→↘↓↙←·中/重脚
☆强力水柱	→↘↓·二拳/二脚同时按
☆超水族力量攻击	→↓↘·二拳同时按
☆水波击灭	←↙↓↘→·二拳同时按
☆水剪(特定色才有)	↓↓·二拳同时按



阿纳卡利斯 ANAKARIS

复活之法老

2264 埃及 法老王

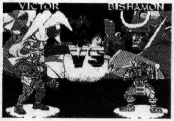
★棺之舞	同强度拳脚同时按
★颜面灵吸	↓↙←·脚
★颜面灵吐	↓↘→·脚(可空中)
★王家之制裁	空中↓↘→·拳
★正前攻击	←→·拳
★法老之咒	↓↘→·拳
☆奈落之穴	←↙↓↘→·二脚同时按
☆法老分割	轻拳·轻拳·↓·中脚·重脚
☆法老魔法	中脚·轻拳·↓·轻脚·中拳

维克多 VICTOR

怪力之机体

1839 年·德国·合成人

★锤击拳	←蓄→·拳
★飞弹击	←蓄→·脚
★电力旋风拳	↓↙←·拳
★重压膝打	↓↙←·脚
机械回转投	近身摇杆一圈·拳
百万冲击	近身↓↘→·中或重拳
机关引力	投技后再↓↑·P
☆雷电拳	↓蓄↑·二拳同时按
☆雷电连击	←↙↓↘→·二脚同时按·拳



比沙蒙 BISHAMON

诅咒之武者

1673 年·日本·死灵武士

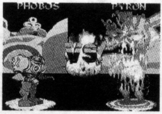
★居合斩·上	←蓄→·拳
★居合斩·下	←蓄→·脚
★拔刀	←↙↓↘→·拳
返刃	拔刀击中后←+拳
十字疾风	拔刀击中后↓↘→·拳
★骸封	空中↑↗→·拳
★鬼炎斩	→↓↘·拳
★切舍御免	近身摇杆一圈·拳
☆元魂退落	→↘↓↙←·二拳同时按
☆流影斩	←↙↓↘→·二脚同时按

福斯 PHOBOS

暗黑界之守卫

中 BOSS

★破坏光线	↓↘→·拳
★破坏火焰	↓↘→·脚
★震动拳	近身←↓↙·拳
破击拳	→↓↘·拳
★连环拳击	近身→↘↓↙←·中/重拳
☆死亡攻击	→↓↘·二脚同时按
☆终极击灭炮	→↘↓↙←·二脚同时按



派隆 PYRON

暗黑界之霸主

BOSS

★冥光弹	↓↘→·拳
★空中冥光弹	空中↑↗→·拳
★炼狱火轮	→↓↘·拳
★空中爆发	空中←↓↙脚
炼狱爆波	←↓↙·拳或脚
★冥狱盆舞	近身→↘↓↙←·中/重拳
☆冥幻空间葬礼	←↙↓↘→·二拳同时按



格斗小常识

什么是 KO?

KO 是英文"knock out"的缩写,意思是彻底地打倒对手,在拳击比赛中 KO 即表示击倒对手取得胜利。该词在格斗游戏每局打倒对手定胜负时即会出现。如果同时玩完,就叫做 DOUBLE KO。

什么是 RING OUT?

RING 是擂台的意思,RING OUT 就是掉出擂台,也称为场外败北。

恶魔战士 2 格斗系统 解析

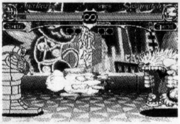
操作系统

摇杆与按键

《恶魔 2》的摇杆和按键设定完全承续《街霸》，即属于 SF 系，但又有细微的差异。

在防御方面也是分为站防和蹲防。对空必须用站防，而因为地面技巧中并没有中段技概念，所以在地面站时可以放心使用蹲防。

此外本游戏也可以进行空中防御，这样就能防住包括飞行道具在内的几乎所有空中攻击。但空中防御对地面技是无效的。



▶这游戏的特征是角色每次使出防御时，都会摆出各种各样的独特造型。木乃伊 ANAKARIS 在防御时会变成黄金棺材，各位也会感到很坚固吧！

移动起身（倒下时←/→）

当被敌人打至倒下时，为了避开敌人的追打攻击，或避免在逼在角落处于不利位置，可以按←或→来作出移动。在移动中，是处于完全无敌的状态（除了不能防倒下追击）。使用得当的话，往往成为反败为胜的一着。



▲骨碌骨碌骨碌骨碌骨碌骨碌……

前冲/疾退（→→/←←）

前冲
DASH

快速向前方向突进的技巧，通常是以连续按两次前方向来使出。

疾退
BACK－STEP

快速向反方向后退的技巧，通常是以连续按两次后方向来使出。

若想作前后迅速的移动以追近对手或要逃走，就可以使用这种技法。而且《恶魔 2》里前冲和疾退的最大特色，是每个角色的方法、速度都各有不同。各人都有自己的特性，其变化也十分多。如 DEMITORI 会在使用此技时身体突然消失，然后在身体再次出现时使出各种攻击。而 ZABEL 还可以在跳跃中使出前后冲击攻击，这样可扰乱敌人的战略。

倒下追击（敌人倒下时↑＋K/↑＋K×2）

《恶魔战士 2》是首个在 2D 格斗游戏中加入源自《VR 战士》的倒下追击系统的游戏。这种攻击是于敌人倒下时，再追加上一次攻击，使敌人增加伤害。但并不是输入了指令便一定会成功的，时间必须要掌握得很好。否则可能会有太早使出，敌人未完全倒下，技巧便使出了；或太迟使出，敌人已逃走或已经起身。导致不但打不中敌人，还因为追打是跳至敌人倒下的位置作出攻击。所以当攻击失败时，自己和敌人将会处于相当接近的位置，十分容易在自己招式的硬直时间内被敌人反击。



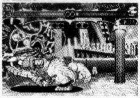
攻防系统

防御反击

防御反击
GUARD REVERSAL

在防御中输入特定的必杀技指令后，就可以在立即解除防御硬直而使出该必杀技反击对手的技巧。

这种技巧在遭遇到对手多回数攻击的必杀技后，更可轻易使出。



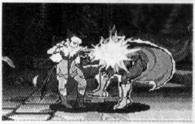
可以防御反击的必杀技

以下列出各角色可以防御反击的必杀技

多纳文	炎破剑	菲莉西亚	幻彩踢
丽丽	返响器	比沙蒙	鬼炎斩
迪米特利	恶魔空斩	奥尔巴斯	音波攻击
卡隆	对空爆发	萨斯卡茨	雪山风暴
维克多	重压膝打	福斯	破击拳
萨贝鲁	死亡螺旋舞	派隆	炼狱火轮
莫莉卡	影空斩		

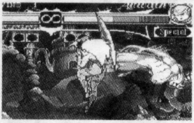
攻击就是最大的防御

普通技



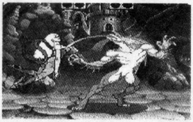
▲弱攻击的空隙会比较少，强攻击的空隙会比较大。这是理所当然的事啊！

必杀技



▲必杀技当然威力强横。但尽量不要乱用，应与连续技一起混合作用。

投技



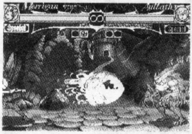
▲当对手采取强硬的防御时，可以试采取投技，这是一个相当有效的攻击技法。

使用特别的必杀技来解决对手

ES 技

游戏中除了普通的必杀技外，还有ES，EX二种特别的强力必杀技，威力一个比一个强。

ES 技的全名是 ESPECIAL，即特殊必杀技。使用方法为〔必杀技摇杆指令＋拳×2/脚×2〕。其实就是普通必杀技的强化版。威力、命中回数都较多，但其必杀技的特性大多数没有改变。



EX 技

EX 技持全名是 EXTRA SPECIAL，即特别追加技。它是在能量蓄满时输入特别的指令来使出，威力绝伦。EX 技可算是《恶魔 2》的一大特色，因为很多角色的 EX 技都是用按键的组合使出的，其使出的复杂程度更是不亚于其它格斗游戏的摇杆指令。EX 技其实就是一种超必杀技，使用一些更特别的招式使敌人造成重大伤害。



能量槽 SPECIALSTOKE

在角色体力槽下面都有一个槽，每当角色使出一招时，此能量槽都会增加一点。当蓄满一行时，能量槽侧的“SPECIAL”字便会变成闪烁的“1”字，此时便代表你可以使用一次 ES/EX 技了。如果没使用 ES/EX 技的话，你可以继续蓄下去。直至第十行时，便会变成一个闪烁的“SPECIAL”字。也可再蓄下去，直至永远……



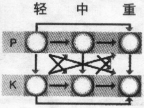
使用连续技给予对手大量损耗

目押连锁技

连锁技可算是《恶魔 2》的一大贡献。它打破了以往“普通技只能用必杀技来取消”的概念，将复数的普通攻击连在一起，成为比较简易的连续技。它的基本如图所示。理论可以做到六段〔轻拳、轻脚、中拳、中脚、重拳、重脚〕，但是打中与否却成为另一问题了。

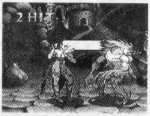
连锁技
CHAIN COMBO

一种特殊的目押技，是利用较强的普通技来取消较弱的普通技的收招动作。



目押弱攻击连打

这是最容易使用的连续技。但就算能多次击中对手，对手亦不会有太大的损害。所以光用此技实用价值较低，要尽量结合其它两种取消技。



▶虽然这种弱攻击的连打比较弱，但亦算是连续技的一种。

取消必杀技

用必杀技取消普通技收招硬直的技巧。若能连接上述两种取消技，如先用弱攻击连打，再接连锁技，最后用取消必杀技，就可以变成一项强力的组合连续技。做到 10 次以上的攻击绝对可能！

秘技

恶魔战士 PS

改变拳脚键

在 VS 模式中，只要在选择对战舞台时先按住 SELECT，再按下任何一个键，就会来到键位设定画面。

?@ @VS 画面

恶魔战士 2 SS

附录模式

在 OPTION 画面里，先把光标移至"CONFIGURATION"一栏上，然后输入 B、X、↓、A、Y、那么便会在该栏的下方出现"APPENDIX"一项，选择这栏就可进入附录选项模式，下表是各选项所代表的意思。

TURBO　设定能否选择以快速模式进行游戏（ON、OFF、FREE SELECT）

AUTO　设定能否选择使用自动防守（FREE SELECT、OFF）

MAX ROUND　设定对战时的最大局数（1、3、5）

BGM　设定游戏进行时所播放的 BGM（HUNTER、CLASSIC、RANDOM）

SCENERY　设定背景的颜色（HUNTER、CLASSIC、RANDOM），若调成 CLASSIC，开头 DEMO 画面会变成第一集的版本

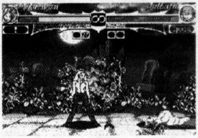
BGM TEST　选听游戏中的 BGM

CPU COLOR　设定在 ARCADE 模式中电脑角色的颜色（HUNTER、CLASSIC、RANDOM）

ANIMATION　设定开场动画的版本（CUT、FULL）

隐藏胜利姿势

使用 MORRIGAN 时，只要在摆出胜利姿式前按住 3 个拳键或 3 个脚键，便会出现和平时不同的隐藏胜利姿势；另外 SASQUATCH 在摆出胜利姿势前如果按住↑及 3 个脚键，亦会出现隐藏胜利姿势。

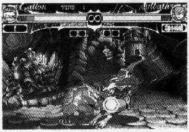


隐藏 DASH

当使用 MORRIGAN 时，如按住任何一个脚键来 DASH，她便会作垂直移动，再继续按十字键的话，就可令她飞出画面外。

隐藏 EX 必杀技

先选用 AULBATH 来玩，如果是按重脚或 START 来决定角色的颜色，那么便可使用 DIRECT SCISSORS 这一招隐藏 EX 必杀技，出招方法时↓↓·两个拳。



使用隐藏颜色

在选择角色画面中，当决定是否使用自动防守时，如果同时按住轻拳和中脚大约一秒，便会出现该角色原隐藏颜色。

皇妃与侍从出现

首先以 ARCADE 模式来玩游戏，然后选用 ANAKARIS 打到最后一关，如果能够以 EX 必杀技打败最后头目 PYRON，那么在 ANAKARIS 的周围便会出现皇妃与侍从。

速度选择

在 OPTION 画面里，先把光标移至"TURBO SPEED"一栏上，然后输入 X、X、→、A、Z，（这不是瞬狱杀吗?）那么平时只有 4段的速度选择就会变成 8 段。

格斗游戏史之二(·1987 年－1992 年)

●街头霸王

（业务用机/1987.8/CAPCOM 出品）

以其首创的"搓招"方式震惊业界，升龙拳和波动拳的输入方法在当时已算复杂，虽然人物设定仍属幼稚，但可以说它作为真正的鼻祖，功不可没。

●街头霸王Ⅱ

（业务用机/1991.3/CAPCOM 出品）

获得最高荣誉的格斗典范，直到现在她仍拥有"一代宗师"甚至是"王者之尊"的地位，魅力无穷的必杀技及画面的精彩程度可以说为今后格斗游戏打下了一个坚实的基础。（《街头霸王Ⅱ》SFC 版 92 年 6 月发行　PC－E 版 93 年 6 月发行）

●饿狼传说—宿命之斗

（业务用机/1991.11.25/SNK 出品）

SNK 计划对抗《街霸Ⅱ》的游戏，当时它的推出确实或多或少对《SF Ⅱ》有所影响，其中 1P 和 2P 合战电脑更是令玩家们眼前一亮，虽然如此，它的成绩只算普通……（《饿狼传说》SFC 版 92 年 11 月 27 日发行　MD 版 93 年 4 月 23 日发行）

●街头霸王Ⅱ DASH

（业务用机/1992.4/CAPCOM 出品）

比起前作加上四天王总共可使用 12 人的精彩续作，系列发展到此阶段，已逐步走向成熟。相同角色对战也会以颜色来区分了。（X68000 版 93 年 11 月发行）

●世界英雄

（业务用机/1992.7.28/ADK 出品）

一部由 SNK 属下 ADK 公司设计的被称为"SNK 五大天王"之一的作品。设有可将对手所放出的飞行道具反弹回去的独特系统，但它始终未能大红大紫，原因何在?（SFC 版 93 年 8 月 12 日发行 MD 版 94 年发行）

●龙虎之拳

（业务用机/1992.9.24/SNK 出品）

以首个突破 100M 的格斗游戏为号召。最与众不同的"扩大缩小"机能，当人物距离拉近时画面会 ZOOM IN，相反就会 ZOOM OUT。人物巨大的感觉至今仍记忆犹新吧！（SFC 版 93 年 10 月 29 日，MD 版 94 年 1 月 14 日，PC—E 版 94 年 3 月 26 日）

●街霸Ⅱ TURBO

（业务用机/1992.12/CAPCOM 出品）

比"DASH 版"增添了许多必杀技，游戏系统高速化的一作，是《街霸Ⅱ》系列前期的最后一部作品，当时掀起的风潮大家还记得吗?（SFC 版 93 年 7 月发行 MD《DASH PLUS 版》93 年 9 月发行）

●饿狼传说 2 之新的战斗

（业务用机/1992.12.10/SNK 出品）

"饿狼"系列的第 2 弹，游戏系统方面保留了双重战线系统，可以利用另一重战线闪避敌人的猛攻；另外每位人物也有了可以一发逆转的超必杀技。（SFC 版 93 年 11 月 26 日发行 MD 版 94 年 6 月 24 日发行 PC—E 版 93 年 3 月 12 日发行）

SAMURAI SPIRITS

侍魂

手起刀落，胜负只在一瞬间

侍魂的最大奥义，想来不是教人如何一点一点偷取敌人的体力，而是在技与技、刀对刀的撞击间，欣赏血光和剑影的交替之美。

喜欢玩侍魂的玩家必定会为游戏中每个角色的独到之处所吸引；眼前是瑰丽的色彩，剑士们灵活俐落的身手，耳边听着武士那剑气合一的呼声。人前的喜怒哀乐，人后的寂寞无奈，对屏幕前后的各位剑客而言，当然不只是那一刀而已。



出品公司:SNK

■首个刀剑格斗游戏

侍魂发展历史回顾

SAMURAI SPIRITS 侍魂

ARC/93.7.7/118M SFC/94.9.22/32M
MD/94.11.18/24M 3DO/95.2.10

这是 SNK 第一个以刀剑决胜负的格斗游戏。初代的《侍魂》可说是继《街霸》后格斗游戏史的第二座里程碑。

故事发生在 1770 年代末期。这时日本确立了德川幕府的支配体系，于是刚刚兴起的邪教便受到了强力的压制。终于，在岛原之乱中，邪教首领天草四郎时贞被幕府夺去了宝贵的生命。

但是，在魔界王的帮助下天草再度复活了，并且实行疯狂的复仇计划。于是世界上出现大量异变，原因不明的疾病、不断的天灾人祸、政局不定，造成了人心惶惶，到处都被绝望所包围。

天草的怨念所引起的骚乱不止及于日本国内，连带着海外的遥远国家也被波及到。难道世界真的要被推向所谓的“暗黑时代”吗?

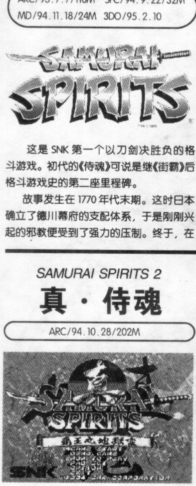
不过，就在这样的混乱中，出现了十二位怀有各自理想的战士。虽然参战的目的各有其异，但最后的目标都是要打倒引起这场灾祸的源头——天草四郎时贞。

游戏除了引入前所未有的武器系统外，还采用了和《龙虎之拳》相同的“放缩变焦”系统。画面会随着武士们的距离自动缩放，使玩家体会到巨大的临场感和压迫感。此外怒气系统、拼剑系统以及不断掉入场内的各种道具都为游戏增加了无穷的乐趣。



SAMURAI SPIRITS 2 真·侍魂

ARC/94.10.28/202M



企图借助魔界之力，在人间复活的天草四郎时贞，终于被一名叫做霸王丸的剑士击倒了，世界似乎恢复了平静。

但没过多久，大批妖怪突然出现在人间。霸王丸、狂死郎等人先后遭魔物袭击。而且本已被打败的地震和不知火幻庵也又一次出现，难道一场新的灾难又要再一次降临人间吗。

世界上的武士们或为追查魔物来源，或为执行密命再度掀起风暴！又有四位强者投入战团中。其中有来自南美洲的小女孩、替兄长塔姆塔姆参战的查姆查姆，全欧最强军队红狮子圣骑士团的团长莱锡路，还有霸王丸过去的师兄，因走上邪路被逐出师门的牙神幻十郎以及霸王丸的师父花讽院和仲。而且担任裁判的黑子也会乱入于舞台上。

这就是《侍魂》的续作《真·侍魂》，游戏不仅保留了一代中的所有精华，而且又以一代为基础进行强化。新加入滚翻、卧倒、小跳跃回避、挑拨等特殊操作。一代中空手入白刃的高难度技巧也被保留下来，



并且每个人在“大怒”时都可以使用隐藏的“武器破坏必杀技”，各方面较之前作都是更胜一筹。

《真·侍魂》一直到现在仍是最热门的对战 GAME，也是侍魂一、二、三代中最成功的作品。到目前为此，SNK 只在自己的家用主机 NEO·GEO CD 机上移植了该节目，可说成为 SNK 的镇家之宝。



SAMURAI SPIRITS 3

侍魂·斩红郎无双剑

ARC/95.12.25/282M
PS/96.9　　SS/96.11.8



为了击败传说中的鬼——壬无月斩红郎，十二名武士、剑客又聚集到此。不过其中换上了新的五名角色：本作的主角失忆少年绯雨闲丸、为所爱人的身亡而憎恨的首斩破沙罗、天下第一暴躁的僧侣花讽院骸罗，沿着姐姐的道路前进的莉姆露露、还有一代首领天草四郎时贞。

作为侍魂系列的第三作，最大的特征就是加入了对极选择与水平选择。对极选择即是对所使用的剑进行“修罗”及“罗刹”两种剑质的选择，并对人物的特性产生影响。修罗一般适用于空中战，罗刹一般适于地面战，而且对应必杀技的出法也会有不同。这样虽然看上去只有12名角色，其实游戏中却总计有24个不同类型的角色可供玩家选用。

而水平选择分为上中下三级，即所谓剑圣、剑豪、剑客。剑圣的怒槽总处于满值状态，可随意使用武器破坏必杀技。剑豪基本上就是前作人物的使用方法，在大怒时攻击力会有所提高。剑客对于初学者则非常适用，它可以在一定回数限制内对敌人的攻击进行5次自动防御。选择不同的水平完全根据个人喜好决定。

新加的系统还有闪招、兜后，蓄怒气，不意打，当身等等。老实说，《斩红郎》虽在画面的艳美、新系统的追加上下了大功夫，不过反而有些喧宾夺主，并没有达到《真·侍魂》的成就。

PS版的《斩红郎》比SS版早出半年，并且该版本只要同时按L1, L2, R1, R2就可使出究极奥义，让你大呼过瘾(或大叫没劲)，这或许是对PS手柄不适搓招的补偿吧！但其速度之慢可以说是到了让人无法忍受的地步，比NG·CD版及SS版慢半拍，可以说是“减弱版”。



SAMURAI SPIRITS 4

侍魂·天草降临

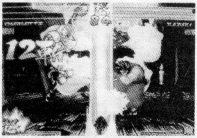
ARC/95.10



看罢彩页中的介绍，相信大家对此款“侍魂”新作已有所了解了吧。本作集合前代人物共17人，加上每个人都有修罗、罗刹两种剑质，依该游戏广告宣传的话“34人的大激斗”，很是过瘾。题目虽为《天草降临》，天草四郎时贞也是魔王之一，但大家猜一猜，FINAL BOSS是谁呢？还是在《斩红郎无双剑》中不可一世的那位大叔——壬无月斩红郎，难道说他是无敌不死之身吗？

游戏除拥有与前代相同的回避、不意打、空手夺白刃等特殊操作外，C、D两键同时按(以ARC为例)还可使出3种共通技和极为华丽的14连斩。对手倒地时按住↘或↑+斩即可使出倒地追杀技。还有就是对战中背景出现天草那可怖的笑声，即阴森的鬼影时(原因出稿时资料不全，Sorry!)，对战便会来到另一个世界。在这里斩死对手后，屏幕会出现一串出招的提示。根据提示你输入键位即可使用十分华丽的秘奥义(名字忘记了，Sorry!)。游戏人物的画风也有些趋向卡通的风格，尤其是那两位风间兄弟。比起前代《斩红郎无双剑》，本作可以说又上了一个台阶。除加入了3名广受欢迎的人物外，还让两名新角色参入这剑士的世界，使得本已热闹得很的“侍魂”世界再添新丁。系统方面也加以了改进和完善，使得更趋完美……

另外，本作中“修罗”与“罗刹”的区别比前代更为明显。对空、对地的专属性更体现得淋漓尽致，必杀技也是一点不一样的。而最终BOSS壬大叔能否再用秘技“呼唤”出来呢？



SNK公司简介

社长：川崎英吉
职工：764人　　注册资本：8,800万日元
地址：大阪吹田市丰津町18－12　电话：06－339－3311
格斗游戏代表作：《龙虎之拳》、《世界英雄》、《饿狼传说》、《侍魂》、《格斗之王》五大系列。



真·侍魂 出招表		
A:轻斩	B:中斩	A+B:重斩
C:轻脚	D:中脚	C+D:重脚
A+C/B+D:挑拔		B+C:下段闪避
→→:前冲	←←:疾退	↓↓:伏下
↘↘:前方滚动	↙↙:后方滚动	
←→:退后冲刺	→→↘:前冲后前方滚动	
←↙↓↘→:空手入白刃		
★:超必杀武器破坏技,在"怒"值最大时才可使用		
☆:究极秘奥义,在"怒"值最大时才可使用		
◎:变身秘技,人物变成Q版		※:特殊技

侍魂·斩红郎无双剑 出招表			
A:轻斩	B:中斩	C:重斩	D:踢
A+B:闪招(远距离)、兜后(近距离)		A+B+C:蓄怒气	
→+D:下段狙击	←+D:上段踢	↘+D:扫膛腿	
→+C:破坏防御(抓住对手)	←+C:破坏防御(推开对手)		
↙+D:牵制攻击	→+BC:不意打,对手不可蹲防		
←↙↓↘→:当身(持武器)、空手入白刃(空手时)			
★:超必杀击必杀技,在"怒"值最大时才可使用			
(武):本招要手持武器才可使用			

霸王丸 HAOHMARU

天下无敌的骸流岛硬汉



豪爽而嗜酒的流浪剑士,是一、二代的主角。爱刀河豚毒具有一击必杀的威力,是花讽院和仲的得意弟子。为寻求强力的对手,探求更高的剑术境界,先后讨伐过天草和罗将神。三代的他在修炼剑技的旅途中,遇到了从被"鬼"袭击的村庄幸存下来的孩子(绯雨闲丸),并与他约定要击退鬼怪……

奥义 旋风烈斩	↓↘→·斩
奥伪 旋风烈斩	↓↘→·踢
奥义 弧月斩	→↙↓↘·斩
奥义 烈震斩	→↓↘·踢
酒壶攻击	↓↙←·A
★天霸凄煌斩	→↘↓↙←→·A
☆天霸封神斩	↘←↙↓↘→←↓↙·B+C
◎变Q版	→↘↓↙←→←·B



修罗	
(武)斩钢闪	→↘↓↙←·C
(武)旋风烈斩	↓↘→·斩
(武)弧月斩	→↙↓↘·斩
(武)疾风弧月斩	前冲时→↙↓↘·斩
(武)烈震斩	←↓↙·斩
(武)飞翔旋风烈斩	空中↓↘→·斩
(武)飞翔烈震斩	空中↓↙←·C
(武)★天霸封神斩	→↓↘→↓↘·A+B
罗刹	
(武)牙突	重斩击中后按C
(武)飞燕	蹲下重斩击中后按C
(武)旋风烈斩·刹	↓↘→·斩
(武)弧月斩	→↙↓↘·斩
(武)奥义 疾风弧月斩	前冲中→↙↓↘·斩
刚破	→↓↘·D
(武)旋风波	↓↘→·D
(武)夙刃	↓↙←→·C
(武)★天霸断空烈斩	→←↙↓↘→·C+D

桔右京 UKYO TACHIBANA

冷静的利刃



一头蓝色的长发和英俊的脸庞、优雅的作派吸引了许多达官贵人的千金。但右京其实是个很专情的人,日以继夜的同魔物作战使原本身体孱弱的他引发了肺病,开始咳嗽并吐血。但右京心中只有一个念头,就是找到封闭着他心爱的女人灵魂的"魔界之花",这就是一二代的情节。而三代中是因右京出身地神梦想一刀流道场遭"鬼"的袭击,师父和门人都惨遭杀害,右京为报仇而展开讨伐"鬼"的旅程。

秘剑 回锋斩	↓↙←·斩
非剑 细雪	↓↙←·踢
秘剑 落燕斩	空中↙↓↘→·斩
残像 踏前斩	↓↘→·踢
★飞燕六连斩	→←↙↓↘→·A+B
◎变Q版	↘↓↙←→↓↘·B



修罗	
(武)非剑 细雪	↓↙←·D
(武)秘剑 细雪	↓↙←·斩
(武)秘剑 燕返	空中↙↓↘→·斩
(武)秘剑 胧刀	↓↘→·斩
(武)秘剑 天之凤	(蓄)→↘↓↙←·C·(攻击)A
(武)秘剑 霜风	(蓄)→↘↓↙←·B·(攻击)B
(武)★燕六连	→↘↓↙←·B+C
罗刹	
(武)云雀	←→A
(武)秘剑 细雪·闪	↓↙←·斩
(武)秘剑 燕返	空中↙↓↘→·斩
(武)秘剑 梦霞	↘↓↙←→·斩
秘剑 阳炎	→↓↘·斩
(武)★梦想残光霞	→←→·C+D

真·侍魂　　出招表　　侍魂·斩红郎无双剑

娜可露露 NAKORURU

对万物抱有爱心的少女

活泼开朗、纯真善良的少女剑士娜可露露，具有与大自然及动物沟通的能力。在她的住所旁处处可见受她抚养和保护的各种动物。其中玛玛哈哈作为她一手训练出的爱鹰，在战斗时会给她许多帮助。三代中还带上了守护狼席格尔。由于大自然因受魔物残害而发出哀嚎，为找出元凶她展开了旅程。



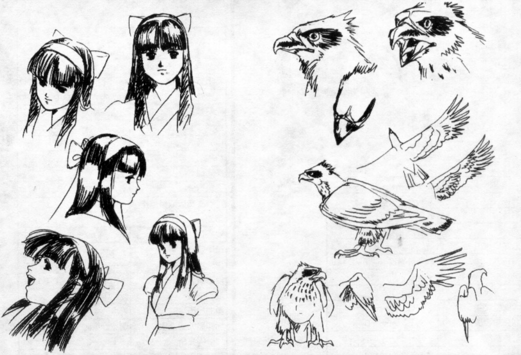
※飞天鹰落投	空中相遇时↓+B/(A+B)
胜利之刃	←↙↓·斩
风之刃	↓↘→·斩
流风斩	↓↙←·斩
飞鹰攻击	→↘↓↙←·斩
飞鹰吊挂	↓↙←·C
吊挂攻击	吊挂中斩/踢
飞鹰急袭	吊挂中↙/↓/↘·斩
飞鹰呼唤	武器落地时→↘↓↙←·斩
★飞鹰连续击杀	→←↙↓↘→·A
☆流风之舞	↘↓↙←→↓↘·B+C
◎变Q版	↘↓↙←↓·D

修罗	
疾风连蹴	近身→↓↘·D
(武)胜利之刃	←↙↓·斩
(武)风之刃	↓↘→·斩
神之轮舞	←↓↙·斩
飞鹰吊挂	↓↙←·D
吊挂攻击	吊挂时(横)A/B,(下)C
乘鹰强击	吊挂时↓↘→·C
解除吊挂	↘/↓/↙+D(前/下/后)
旋风	→↘↓↙←·A
鹰之锐目	→↘↓↙←·B
鹰爪	→↘↓↙←·C
辉神之轮舞	(→↘↓↙←)×2·A+B
罗刹	
风之脚	近身→↓↘·D
(武)胜利之刃	←↙↓·斩
(武)风之刃	↓↘→·斩
神之轮舞	←↓↙·斩
乘狼	↓↙←·D
狼背降下	↗/↑/↖+D(前/下/后)
乘狼攻击	(横)A/B,(上)C
闪光之牙	←↙↓·C·←/→+C
天之牙	↓↘→·C·←/→+C
稻妻之牙	空中→↓↘·C·←/→+C
守护之牙	在娜可露露倒下时A+C
(武)★辉神之牙	←↙↓↘→↓↘·B+C



娜可露露

典型的娃娃脸，黑发黑眼，虽然已经十八岁了，看起来却还不到。她的颜色是紫色的，比起"P"红色的束带显得艳丽了些，令人更觉神秘。



真·侍魂　出招表　侍魂·斩红郎无双剑

服部半藏 HANZO HATTORI

忍无可忍的忍者

作为伊贺忍军中最强的忍者，本应隐藏于黑暗中不为人知。但当天草四郎的怨灵附到了长子真藏的身上时，他不顾一切地出战！此后一直活跃于武士们的角斗中。半藏在出羽耐心地等待每一个挑战者，并用日本首屈一指的高超忍术将其挫败。





招式	指令
忍法爆炎龙	↓↙←·斩
烈风手里剑·改	空中←↙↓↘·斩
慧星落	近身→↓↘·踢
忍法 影分身	→←↙↓↘→·A/B
忍法 胧天舞	→↘↓↙←·B+C+D
忍法 胧地斩	承受普通攻击时B+C+D
★忍法 天魔覆灭	→↘↓↙←→·D
☆忍法影舞	→←→←→←↓·B+C+D
◎变Q版	→←→←→←↓·A

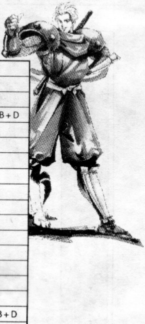
修罗	
忍法 影	↓↓·A
忍法 爆炎龙·改	↓↙←·斩
忍法 影分身	→←↙↓↘→·A/B
忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←·B+C+D
忍法 空蝉地斩	←↙↓↘→·B+C+D
忍法 附身之术·佛	受伤中A+C
忍法 附身之术·鬼	受伤中B+D
忍法 烈风手里剑	空中↓↘→·斩
忍法 雀落	近身→↓↘·C+D
忍法 雀落·飒	前冲近敌→↓↘·C+D
★封手 微尘隐	↓↓↓·A+B
罗刹	
忍法 影·静音	↓↓·A
忍法 爆炎龙·改	↓↙←·斩
忍法 影分身	→←↙↓↘→·A/B
忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←·B+C+D
忍法 空蝉天斩	←↙↓↘→·B+C+D
忍法 猿舞	←↓↙·任一键
忍法 烈风手里剑	空中↓↘→·斩
忍法 爆炎微尘隐	近身→↓↘·C+D
(武)★封手 毒龙	→↘↓↙←→·C+D

加尔福特 GALFORD

正义的美国忍者

这个金发碧眼的美国青年自小痴迷于日本文化，尤其对于忍术的苦心研究达到了通晓的程度。这对一个外国人来说可是相当不容易的。长年下来，连他的爱犬巴比也学会了一些招式。因此加尔福特和巴比自创了一套组合忍术，并且一旦发现有魔王出现，这支正义之师就会前去讨伐。





招式	指令
※宇宙重摔	空中近身↓+B/(A+B)
雷光镖	↓↘→·斩
陨石摔投	近身→↓↘·踢
影 COPY	→←↙↓↘→·A/B
忍法隐身攻击	→↘↓↙←·B+C+D
反击斩杀	承受普通攻击时B+C+D
忍犬冲刺	↓↙←·斩
忍犬突击咬身	↓↙←·C
忍犬突击咬头	↓↙←·D
★冲激忍犬破袭	→↘↓↙←→·D
☆幻影灵绝	→←→←→←↓·B+C+D
◎变Q版	→↘↓↙←→←·C

修罗	
电光镖	↓↘→·斩
影分身	→←↙↓↘→·A/B
反击斩杀	→↘↓↙←·A+C/B+D
反击空袭	受伤中A+C/B+D
陨石摔	近身→↓↘·C
忍犬冲刺	↓↙←·A
电光忍犬	↓↙←↓↙←·A
机枪忍犬	↓↙←·B
突袭忍犬	↓↙←·C
强击忍犬	↓↙←·D
(武)★超级双重狙击	→←↙↓↘→·C/D
罗刹	
电光斩	→∧↘+A+B
雷电镖	↓↘→·斩
影分身	→←↙↓↘→·A/B
反击斩杀	→↘↓↙←·A+C/B+D
反击空袭	受伤中A+C/B+D
重力狙击	近身→↓↘·D
前冲重力狙击	前冲近身时→↓↘·D
(武)闪光斩	→↓↘·C
(武)★残像闪光斩	→↘↓↙←·C

真·侍魂 **出招表** 侍魂·斩红郎无双剑

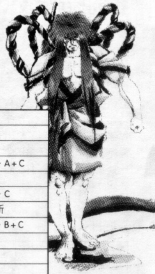
千两狂死郎 KYOSHIRO SENRYO

探求究极之美的歌舞伎

千两狂死郎出身于江户歌舞伎世家。父亲临终前说："一定要将歌舞伎发扬光大"。而他也牢记着父亲的话不断努力，并将武术和歌舞伎相结合独创了"舞门流歌舞伎"。一二代中他是因为拯救正在没落的歌舞伎而讨伐魔王。而三代中则是因他被"鬼"杀人时那如舞蹈般的动作所陶醉，认为已达到完美的境界，并为验证这一点而去与"鬼"作战。



跳尾狮子	↓↙←·踢
风裂扇	↓↙←·斩
火炎曲舞	↓↘→·斩
回天曲舞	→↓↘·斩
血烟曲轮	空中↓+A+B
★血肉之舞	→←↙↓↘→·C
◎变Q版	→←↙↓↘→←·D



修罗	
火炎曲舞	↓↘→·斩
(武)回转曲舞·天	→↓↘·斩
(武)虾蟇地狱	→←↙↓↘→·A+C
大津波	↓↙←·斩
(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→·C
(武)跳尾狮子	→↘↓↙←·斩
(武)★荒事师狂死郎鬼之舞	↓↘→↓↘→·B+C
罗刹	
火炎曲舞·宴	↓↘→·斩
(武)回转曲舞	→↓↘·斩
八岐大蛇	↓↙←↓↙←·C
(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→·C
(武)血烟曲轮	空中↓+A
(武)跳尾狮子·乱心	→↘↓↙←·斩
(武)★荒事师狂死郎鬼之舞	↓↘→↓↘→·B+C

牙神幻十郎 GENJURO KIBAGAMI

怨之花牌剑客

原是霸王丸的师兄。但随着剑术的精进，因童年不幸遭遇而产生的怨恨也不断膨胀。和仲因看出他的邪恶之心而保留了剑术的精华单传给后进师门的霸王丸。然而这反而使幻十郎更加仇恨。于是背叛师门，转而投向魔道成为魔王的手下。实际心中的计划是要杀掉霸王丸和所有的竞争者，就连魔王也不放过……



樱华斩	↓↙←·斩
桐霸 光翼刀	→↓↘·斩
三连杀(牙·角·磷)	↓↘→·斩(最多3回)
★五光斩	→↘↓↙←→·A
◎变Q版	→↘↓↙←→←·B

修罗	
(武) 桐霸 光翼刃	→↓↘·斩
(武) 三连杀	↓↘→·斩(可连续3回)
(武) 樱华斩	↓↙←·斩
(武) 霞刃	近身←↓↙·C
(武) 红	→↘↓·斩
(武) ★五光斩	→←↙↓↘→·A+B
罗刹	
(武) 桐霸 光翼刃	→↓↘·斩
(武) 百鬼杀	→←→·斩
(武) 里樱华·菖蒲	↓↙←·斩(放开后攻击)
(武) 三空杀	↓↘→·C(可连3回)
(武) 紫暮	→↘↓·斩
(武) ★里五光	→←↙↓↘→·C+D



真·侍魂　出招表　侍魂·斩红郎无双剑

柳生十兵卫 YAGYU JUBEI

受命出征的正统武士



在土佐的山林中隐居，使用柳生新阴流剑技·二刀流技法的十兵卫，是所有人物中最正统的武士。他在武学上的造诣传到了德川幕府的将军耳中，于是任命十兵卫为御用武士，并命他去除掉魔王……

二角罗刀·改	→↓↘·斩
喝咄水月刀	↓↘→·斩
八相发破	斩连按
柳生心眼刀	↓↙←→·A
★绝 水月刀	→↘↓↙←→·C
◎变Q版	→↘↓↙←→←·D

夏洛特 CHARLOTTE

不让须眉的女剑士



夏洛特，这位法国革命的传奇人物，虽身为女子，但拥有比男人更顽强的斗志。在一代中她为拯救遭受动乱的祖国而出战，和其它剑士一起打倒了天草四郎时贞。从此凡尔赛皇宫墙上就换上了一幅众剑士讨伐天草的油画。然而夏洛特感到真正的魔王并不是天草，二代罗将神的出现证明了她的直觉是对的，于是这位巾帼英雄再次出征。

破空剑	↙↓↘·斩
前进喷泉	斩连按
迅光三角剑	→↓↘·斩
★七星光芒剑	→↘↓↙←→·B
◎变Q版	→↘↓↙←↓↙·D

绯雨闲丸

追寻过去记忆的少年

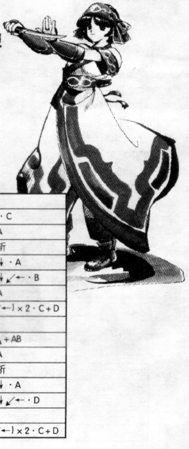


丧失了记忆的少年，作为本作的主人公出场。唯一的印象是一道耀眼的弧光闪过，以及随之出现在眼前的一片血红色。而后便是那使用梦幻般技巧的"鬼"。因此他认定只有找到那个"鬼"，才能寻回过去的记忆。

修罗	
(武)五月雨斩	→↘↓↙←·斩
(武)雾雨刃·豪雨	↓↘→·斩
(武)冰雨返	←↙↓↘→·A
(武)雨流狂落斩	←↓↙·斩
(武)梅雨圆杀阵	→↙↓↘·斩
(武)★禁手 暴雨狂风斩	(→↘↓↙←)×2·C+D
罗刹	
(武)时雨	空中↓+C
(武)小雨	空中↑+C
(武)雾雨刃	↓↘→·斩
(武)雨流狂落斩	←↓↙·斩
(武)梅雨圆杀阵	→↙↓↘·斩
(武)★禁手 雨滚裂杀阵	→←↙↓↘→·A+B

莉姆露露

情感丰富的冰之精灵



娜可露露的妹妹。做为巫女来讲能力尚未成熟，然而亦感受到扰乱自然的天草的气息，并为打倒天草而踏上旅途。与姐姐不同，莉姆露露并不带动物，而是借助冰之精灵的魔力与敌人战斗。

修罗	
神之镜	↓↙←→·C
冰之泉	←↙↓·A
冻气弓	↓↘→·斩
冰之岩	空中→↘↓·A
冻气拳(突)	近身→↘↓↙←·B
冰之花	→↓↘·A
★冻神之刀	(→↘↓↙←)×2·C+D
罗刹	
冻气之力	→+AB/↘+AB
冰之泉	←↙↓·A
冻气弓	↓↘→·斩
冰之岩	空中→↘↓·A
冻气拳(碎)	近身→↘↓↙←·D
吹雪之枪	斩连按
★冻神之刀	(→↘↓↙←)×2·C+D

真·侍魂 **出招表** 侍魂·斩红郎无双剑

王虎 WAN FU

身为王家的末裔的真汉子

清代后期是一个动荡不安而且腐败的时代。但也是豪杰倍出的年代，王虎就是在那时出生的豪杰之一。虽然王虎所属的王族已经没落，但在王虎心中，仍保持着身为王族后裔的自豪感。在二代中，王虎为追求更强的气势，竟放下了一代中用的斩肉大包刀，拿起了一根石柱作为兵刃。为寻找"应属于真正的汉子"的破王之卵而战斗。王虎的竞技心理不稳定，在他怒气爆发时，没人能挡得住他。



真 气功爆转	↓↙←·斩
气功旋风击	→↓↘·斩
气功大扑杀	↓↘→·斩
怒发柱击	↓↙←·C+D
★气功大爆天	→←↙↓↘→·B
◎变Q版	→←↙↓↘→←·D

花讽院和仲 NICOTINE COFFEINE

好汉不提当年勇

"雷符！"向空中放出的灵符化成巨大的火鸟消灭了魔物。"魔物渐少，我们也该隐退江湖，让年轻一代一展才华了。"于是和仲和黑子相互道别离开。这就是当年的两位无敌除魔拍档，不知有多少魔物丧生他们手下。后来，和仲隐居在枯华院准备安静渡过余生，让弟子霸王丸去征讨魔物。但得知背叛师门的幻十郎投靠罗将神后和仲非常担心。他认为幻十郎的实力超过霸王丸，于是和仲重新穿上了当年除魔的袈裟，拿出珍藏的锡杖重上战场。



支杖螺旋脚	跳跃下降中↙↓↘→·踢
缚锁杖击	→↘↓↙←·斩
式神灵符·雷	↓↘→·斩
式神灵符·炎	↓↘→·踢
心乱咒符	←↓↙·A+B
★仁王符灵杀	→←↙↓↘→·D
◎变Q版	←↙↓↙←→·D

首斩破沙罗

为所爱人的身亡而憎恨

在"鬼"疯狂地杀人时，破沙罗与他最爱的恋人一起被害了。但是，恋人被杀的恨意及要杀掉鬼物的信念使他从死亡的深渊苏醒过来！以活尸形态进行复仇。



修罗	
刺足	空中↓+D
(武)友引	近身←↙↓↘→·A
(武)影缝	→↘↓↙←·斩
影吸	↓↘→·D
(武)空刺 跳至顶点时	↓↘→·斩
(武)地刺	↓↘→·斩
(武)夜鸟魂	←↘↓↙·C
(武)★影舞·酬	←↙↓↘→←·A+B
罗刹	
刺足	空中↓+D
(武)友引	近身←↙↓↘→·A
(武)影出	→↘↓↙←·斩
影吸 ↓↙←·D	
(武)空刺	跳至顶点时↓↘→·斩
(武)地刺	↓↘→·斩
影骗	→←→·任一键
(武)★影舞·梦弹	←↙↓↘→←·A+B

花讽院赅罗

天下第一暴躁的僧侣

他是花讽院和仲的孙子。虽进行僧侣的修业，仍改不了狂暴的脾气，终于有一天与和仲大吵一架后离开了寺院。却正巧目击了"鬼"杀人的事件，因此萌生了打倒鬼物的念头。



修罗	
(武)垮落	空中↓+C
百贯落	空中↓+D
(武)喝！	↓↙←·A
(武)硬碰	→↓↘·斩
(武)乱舞打	↓↘→·A+B
地震丸	↓↓·A+B
抓·天花板	←↓↙·A
抓·石头	←↓↙·B
抓·尻	←↓↙·C
(武)★拳舞	↓↘→↓↘·A+B
罗刹	
百贯落	空中↓+D
喝！	↓↙←·A
(武)打杀	↓↘→·斩
(武)地震丸	↓↓·A+B
(武)圆必杀·天	↓↙←→·A+B
(武)圆必杀·地	↓↙←→·C+D
(武)★拳舞	↓↘→↓↘·A+B

真·侍魂 出招表 侍魂·斩红郎无双剑

莱锡路 NEINHALT SIEGER

皇家钢铁手



莱锡路是全欧最强军队的红狮子圣骑士团的团长。自小就在不断的格斗战中成长，磨炼出钢铁般的身体和意志。莱锡路是一位有强烈骑士荣誉感的人，严守军队的纪律，为人十分严谨，因而深受士兵及军官们的尊敬和信赖。当得知国境内怪事不断，不论是军队或是民众都常被魔物所袭击时，莱锡路受命出征……

擒拿重摔	近身→←↙↓↘·A+B
火焰重压	→↙↓↘←·踢
火焰反射拳	↘·B+C
地狱之火	↓↘→·A连按[共三段]
巨汉滑踢	↓↘→·C
气流上勾拳	巨汉滑踢命中后↓↘→·B
肌肉格杀	气流上勾拳中后→↘↓↙←·A
★爆裂火焰压	→↘↓↙←→·C+D
◎变Q版	→↘↓↙←→←·A

地震 EARTHQUAKE

以收集宝物为目标的巨人



1729年，在美国德克萨斯州乡下的一个贫苦家庭中出生了一个巨婴。因为他的哭声太大了，于是家人都叫他“地震”。长大后的地震想到纽约找工作，但大家认为他虽然个头大，但一定很苯，所以没人要聘请他。遇到挫折的他由此不断堕落，最后沦为盗匪。后来地震还东渡日本，并忍下了所有的苦学会了忍术。“什么！魔界内有宝藏！”一听到这个消息地震便抄起家伙出发了。

※肉体炸弹	空中↓+踢
内体火焰	↓↙←·斩
肉体电锯	斩连按
肉体隐身压击	→↘↓↙←·B+C+D
肉体分身术	→←↙↓↘→·A/B
★地震大爆转	→←↙↓↘→·C+D
◎变Q版	→←→←→←↓·B

天草四郎时贞 TOKISADA

神魔界坠落的邪胎

一直认为只有自己的肉体最神圣的天草四郎时贞，被德川家族杀死又借助魔界王之力附在服部半藏长子服部真藏身上得以复活后，不断以“解放灵魂”为名杀死卑下的人类并且制造灾难，以满足自已统治世界的野心。他是一代中的最终首脑。而在三代中他是为得到“鬼”那无限的力量而做为一名普通角色出场。

修罗	
[武]逢魔刻[前]	←↙↓↘→·D
[武]逢魔刻[后]	→↘↓↙←·D
[武]死灵刃	↓↘→·斩
[武]汝·暗转入灭	空中→←↙↓↘←·C·斩/脚
[武]戒烈掌	→↘↓·C
[武]天照封凰	←→←→·斩
[武]瘴气断	←↙←·A
[武]★凶冥十杀阵	←→↓↘·B+C
罗刹	
[武]逢魔刻[前]	←↙↓↘→·D
[武]逢魔刻[后]	→↘↓↙←·D
[武]冥府魔障弹	↓↘→·斩
[武]汝·暗转入灭	空中→←↙↓↘→·C·斩/脚
[武]戒烈掌	→↘↓·C
[武]降魔招来破	←→←→·斩
[武]瘴气断	←↙←·A
[武]★凶冥十杀阵	←→↓↘·B+C



真·侍魂 出招表 侍魂·斩红郎无双剑

不知火幻庵 GEN－AN SHIRANUI

血成份和人类不同



鬼器岛，一个位于人魔界交界处的小岛。这个岛上生活着人魔混血的不知火一族。他们既不被人类也不被魔族所接受，只能常年生活在这个岛上，过着孤独的生活。而作为不知火族最强战士的不知火幻庵决心成为魔界承认的武士，于是开始了他为魔王效命的生涯。

肉转突进	→↓↘·斩
毒吹雪	↓↘→·斩
幻庵 蜕变脱皮	↘↓↙·B＋C＋D
幻庵 脱皮攻击	承受普通攻击按 B＋C＋D
利爪攻击	→↘↓↙←·斩
★魔道高速回转	→↘↓↙←→·A＋B
◎变 Q 版	↘↓↙←↓↙·C

查姆查姆 CHAM CHAM

寻找哥哥与宝物的少女



亚马逊河流域是个神秘的地域。查姆查姆便是生活在这儿的特殊人种。年仅十四岁她有与哥哥塔姆塔姆一样继承了圣战士的血统。哥哥去讨伐魔物，寻回失落的宝物却一去不回，这使得查姆查姆非常担心。后来，魔王又偷走了村中另一颗守护石破王之卵。于是查姆查姆再也忍不住了，她带着猴子巴古巴古，为寻找哥哥和两颗守护石而踏上旅途。

回力镖横投	↓↘→·斩
回力镖上投	↓↙←·斩
前跃爪挠	↓↘→·踢
巴古骷髅弹	→↘↓↙←·D
巴古火爆弹	→↘↓↙←·C＋D
巴古旋转踢	→↘↓↙←·C
★爆发突进	→←↙↓↘→·A
◎变 Q 版	↘↓↙←↓↙·C

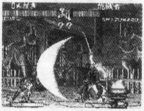
壬无月斩红郎

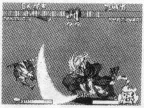
被称为鬼的杀人狂

一个杀人无数、嗜血成性的魔王，手持巨剑，操有无限一刀流的盖世武功，被人称为“鬼”的家伙，也就是《斩红郎》和《天草降临》的最终 BOSS。就连一代的首领级人物——天草四郎时贞也梦想得到他那神一般的无限力量。他的出现，世间顿成血海……剑士们，怎容此魔王涂炭生灵，为了各自的目的，举剑再起风云，誓要将其消灭……

(武)无限流 疾风斩	↓↘→·斩
(武)无限流 无限炮	↓↙←→·斩
(武)无限流 无法拳	←→·A
(武)无限流 天崩斩	→↓↘·斩
(武)无限流 天诛	←↙↓·AB
(武)无限流 不动	←↙↓↘→·D
(武)无限流 天诛	跳跃中↓＋斩
(武)★无限流 无双震击斩	↓↓↓↘→·AB







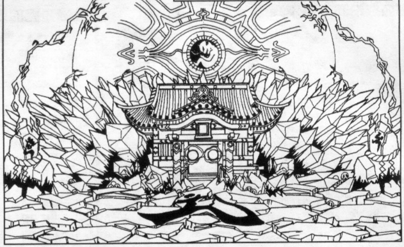
真·侍魂 出招表

罗将神 MIZUKI

天诛地灭，唯有我神！

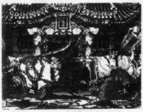
空气中流动着恐怖的气息，四周全是黑暗，任何光芒在这里都无法发挥。这就是罗将神所居住的魔界。在这里灵魂只有灭亡而没有重生。一天，一位出生隐岐的除魔女巫水姬来到魔界想收伏罗将神。但她实在是太年轻了，因经验不足而战败。而没有实体的罗将神认为水姬的躯体很不错，于是便附在她的身内，并利用她的除魔工具来到人间进行破坏工作。

舞台：恐山·魔界降临



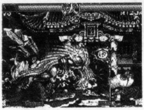
▶在背景中央的 2 颗宝珠，分别是巴雷肯石(左)和破王之卵(右)，在左右两端有封着暗黑神的封印石。而在中央眼睛中的胎儿，便是暗黑神。

霸气阴灭阵



▲罗将神足下出现魔法阵迅速向前滑进，对手无法站防此招。

我神共鸣魂



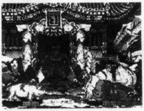
▲魔兽向前突进撞击对手。

我神饥爆魂



▲魔兽突进抓住对手连咬 3 次。

我神变裂魂



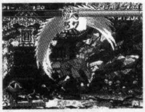
▲被击中的对手将变成猪。

邪心共鸣



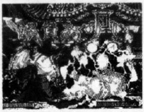
▲向前方发出符咒，被击中者在 6 秒内会造成方向操作相反，但若再中此招会复原。

魔界转生



▲大笑后罗将神消失在魔法阵中，其后瞬间出现在对手前或后方。

★天地魔境阵



▲向前方发出黑色灵符，向前飞行未遇到对手则转向返回。





真·侍魂　出招表

黑子 KUROKO

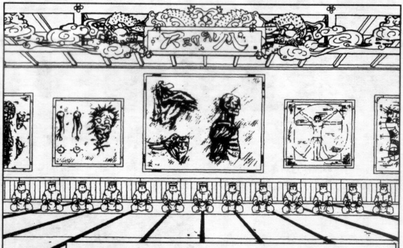
挥旗定胜负的格斗裁判

“数十年前，有一位穿着袈裟的和尚和一位全身黑衣的男子。在这两人的配合下，不知除去了多少魔物，以至魔物一度消声灭迹数十年。”

以上便是有关黑子的唯一传说。没有人知道黑子的真面目，更没有人知道他的功夫底子。后来黑子则开始从事审判工作，拥有数十年除魔经验的黑子，干这一行当然再合适不过。

现在魔物又出现了，但黑子却没有复出。因为他认为他与和仲总有一天会死去，如果不尽快培养出下一代除魔人材，岂不天下大乱。

不过，在必要的时候，黑子还是会出现的，但什么时候才算是“必要的时候”？



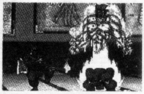
舞台:喜玛拉雅山·标高 8848 公尺

▲背景上坐了十三个黑子。在背景中央还有一幅人体解剖图。而扁额上写着“REDRUM”(红色绵羊)，但事实上倒过来念则是“MURDER”(凶手)……！？

黑子特殊技

黑子伪刃投	格剑时按↓
黑子爆舞腕	受斩攻击时 A+B+C
黑子爆舞脚	受斩攻击时 B+C+D
黑子击放	C连按





黑子三旗舞

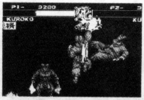
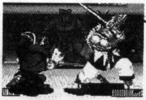
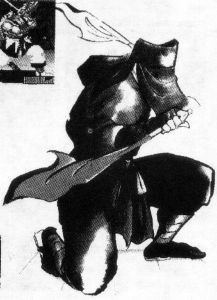
黑子白旗阵	→+A+B+C
黑子赤旗阵	→+B+C+D
黑子络旗击	→↘↓↙←·A





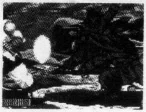
黑子必胜技

★黑子乱舞	→↘↓↙←→·A+B
★黑子狂舞	→←↙↓↘→·C+D
◎变Q版	↙↓↘→↓↘·D

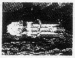
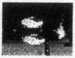
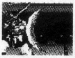
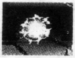




黑子八极弹

虎煌拳	↓↘→·A
上下波	↓↙←·A
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A
黑子波	↓↙←↙→·B+C
机械冲击波	↓↘→·B
煎饼手里剑	↙蓄→·A
斩铁波	↓↘→↘↓↙←·A
爆雷炮	↙蓄↓→·B+C





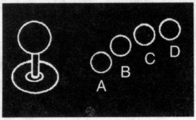





真·侍魂 基本系统 剖析

基本的操杆和按键操作

摇杆的基本操作方法是和《街霸》相同的。如↑跳,↓蹲,→进,←退(防),以及用于输入必杀技指令等等。不过《真·侍魂》还新加了以下的特殊操作:

→→:是比前行速度快的前冲
←←:比后退速度快的疾退
↘↘:前方滚动,能避过对手的上段攻击
↙↙:后方滚动
↓↓:伏下,可闪避对方的飞行道具和上段攻击
←←→:退后冲刺,是先疾退后忽然冲前的奇袭技
→→↘:前冲后前方滚动,前冲和滚动的组合技
↙/↖:蹲下前进/后退(只限王虎、不知火幻庵、千两狂死郎3人)



▲这是SNK的操杆和按键配置。

《真·侍魂》使用的是SNK传统的ABCD四个按键,并且可以进行按键组合:

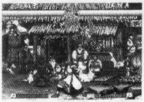
A:轻斩,弱威力的斩技,牵制作用强
B:中斩,中威力的斩技,威力强于弱斩,破绽又没有重斩大,是战斗中最实用的技巧
C:轻脚,弱威力的踢技,通常可连续攻击对手
D:中脚,中威力的踢技,实用性强
A+B:重斩,能一击必杀的大威力的斩技
C+D:重踢,大威力的踢技,蹲下重踢能踢翻对手
B+C:下段闪避,用小跳跃令对手的下段攻击落空
A+C/B+D:挑拨,各角色均有两种挑拨动作

基本移动

前进,后退,疾冲或跳跃等移动的能力,会依角色的不同而产生差异。据厂家的资料共分为十个等级,一定要细心体会。

三角跳

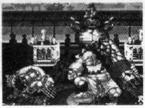
使用的角色跳至画面两端时,只要将摇杆推向画面中央即可施出三角跳,按→和↗的飞行轨道相同的,但若是按↘,则会减短跳跃的距离。三角跳可以跳过对手而逃避一场空中战或是对空技。也是被追到画面终端时,逃离困境的好方法之一。全部角色中可使用三角跳的有娜可露露、服部半藏、加尔福特、幻庵、地震、查姆查姆等六人。


▲在未跳到画面边时,就可事先将摇杆推向画面中央。


▲如此一来角色就会脚踏画面边再向空中飞跃,完成三角跳啦!

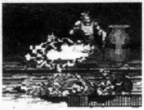
蹲下移动

和一代一样,所有角色中,只有王虎、不知火幻庵可以使用蹲下移动。唯一的好处便是蹲防时可向后稍稍移动而已。


▶如蜗牛般的蹲下移动,其受创程度与蹲下时无异

伏下

蹲下受攻击的有效范围比站立时还小,这是显而易见的。但利用"伏下"还能进一步缩小范围。其操作方式是快速按↓两次,第二次↓若按住不放,则可持续此动作一段时间。反之,若摇杆向其它方向的话,则会终止趴下的动作。


▲可以避过对手的飞行道具。

●伏下是最不易被攻击到的姿势

蹲下与趴下这两个动作很不好区分吗?让我们用图片来比较一下站立、蹲下及伏下三种动作。简而言之,伏下与前方滚动很类似,都具有上段无敌的特征。不止是在近身战,在远距离战中也能发挥相当大的效果。

▼蹲下与伏下两种动作有所不同。





●伏下活用法

若对手跳跃攻击而来,就赶快趴下。这样不但可以躲过对手的攻击,更可以在其着地之后进行反击。但是若遇到夏洛特、莱锡路、查姆查姆、和仲等有空中向下判定特强招式的对手可就要小心了。另外想趁对手着地时摔投对手的人也要小心反而被摔出去哦!

下段闪避

下段闪避，即略向后退小跳跃，令对手的下段攻击落空，然后着地后趁对手尚未收招时反击对手。要注意的是下段闪避在开始的瞬间，即脚跟尚未离开地面一定距离时，若受到对手的攻击也是会中招的，故要打一些提前量。



▲下段闪避的有效范围不仅有足部，还包括胸部以下，十分好用。

挑拔

在距离对手一定距离时同时按AC或BC键，就可以令角色摆出挑拔的姿势，但挑技本身是毫无意义的。若在混战中使用，无异是自杀行为。



▲王虎的挑拔很象要攻击对手。



▲趁对手防御时将他摔出去吧！

快速移动技

前冲

前冲虽然会在自动前进一段距离后便会停止，但若在前冲中将摇杆向后推，则会减短其前进的距离。反之，若将摇杆推向前方不放，则会一直前进至碰到对手为止。另外，在前冲中输入必杀技或摔投技的指令的话，则有可能中止前冲立即施展出该技巧了。

●重点：前冲攻击

在前冲途中按下攻击键后，便能在前冲结束的同时发动攻击。攻击的威力、远近则角色的不同及所用攻击键的强弱而定。



▲对娜可露露这类攻击距离短的角色，前冲＋重斩是很有用的技巧。



▲在前冲中按下攻击键，则会在停止之后马上攻击。

街机版真侍魂的测试模式

若街机《真侍魂》的底板上的测试模式开启的话，便能够作以下的变更，不过若非街机经营者则无法开启的。

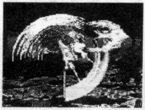
接关（初期为有）：对电脑对战是否可以接关的设定
难度（初期为4）：与电脑战时电脑角色的强度，可选1－8
时间设定（初期为中）：限制时间进行的速度（快、中、慢）
游戏说明（初期为有）：游戏开始时进行说明介绍
背景音乐（初期为有）：标题画面时音乐的有无
单投币模式（初期为无）：只投一枚币就可进行双人对战，但对战结束后双方皆GAME OVER
血表示（初期为有）：是否要有喷血或切断身体的表示画面
秘奥义指令（初期为无）：当角色怒气值达到顶点时，是否要告知武器破坏必杀技的指令
画面表示（初期为有）：难度等画面表示是否要于画面下方出现

疾退

当受到对手攻击时，若只是推摇杆向后，则只会摆出防御的姿式，并且无法后退，但如果改为按二下后，就可以快速后退躲避对手的攻击。此外，在后退终了时按→，就会自动转换成前冲，按↘则会变成前滚翻，按↓变为伏下，按↙则只是蹲下。

●前冲和疾退的活用：落燕斩

在所有的空中必杀技之中，有一个特例，这就是桔右京的落燕斩，这个空中招式其实在前冲或疾退时均可使用。





▲一般的飞燕斩与疾退飞燕斩在高度上有相当大的差异。

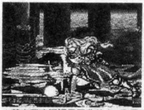
前后滚动

就如字义上所示，与前冲或疾退不同的是边滚动边前进或后退。这样不但可以躲开对方的攻击，也可以趁此接近对手。夏洛特、查姆查姆、娜可露露在使用此技时是上段无敌状态。服部半藏、加尔福特、幻庵则是下段无敌。其余的角色则是全身无敌。

另一项值得注意的是在翻滚之时，若输入必杀技指令的话，则会停止滚动而施出必杀技，这个技巧在实战中极为有用。

●前冲滚动活用法

在前冲时按↘，就会由前冲转变为翻滚前进。虽然在性能上与普通前滚相同，但实用价值更高。例如可先利用前冲来诱使对手进攻，再利用翻滚来躲开攻击，最后再给予反击。





▲前方翻滚瞬间呈无敌状态，利用无敌必杀技使翻滚中止，便能延长无敌的时间。

空手入白刃

空手入白刃的使用条件是已方处于空手状态且遇到对手用武器攻击，这时输入摇杆指令←↙↓↘→（注意不可按键，且技巧有效输入时间只有0.2秒）。角色就会抓住对手的武器使之动弹不得。若想将对手投出去，就用指令←/→+B，攻击力与普通投技相同，趁对手爬起来之前去拾回武器吧！

●无法使用空手入白刃的攻击

对于下列几种攻击，是不可使用空中入白刃的：

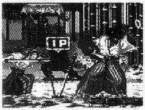
1. 刀柄的武器攻击



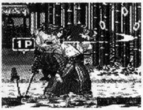
2. 下段攻击



3. 长距离攻击



4. 跳跃攻击



反弹武器

通常，受到防御时的反作用力是双方同时承受的，只会使双方相互弹开。

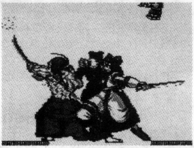
但是，若能在即将中招的前0.01秒时才防御，就能使反作用力全部转移给攻击方，使其因受到加倍的反弹所产生的剧震而在1秒内呈无法动弹状态。在画面上的表示即是闪出白光，然后攻击方呈发呆状，这时你便可予痛击。这一招虽然好用，但在时间的把握上很难抓得准。太快则只是防守，太慢就会被攻击。所以要养成画面出现平时没有的闪光时，就马上反击的习惯。

●反弹武器的限制条件

1. 只限于站立攻击（跳跃、蹲下攻击皆不可）
2. 对手使用中、重斩攻击（弱攻击的反弹作用太小不起作用）

●反弹武器的特例

当突然遭受对手的攻击也可能产生反弹武器的效果。如近身防御娜可露露的站立重斩。



▲防住对手刚起身的重斩。

气绝（昏倒）

气绝条件＝规定时间内，受攻击值超过规定值

■角色气绝条件差异表

角色名	规定值	限制时间	气绝时间
霸王丸	64	3秒	4秒
娜可露露	48	3秒	3秒
橘右京	64	4秒	3秒
服部半藏	64	4秒	4秒
加尔福特	64	4秒	5秒
夏洛特	52	3秒	4秒
十兵卫	64	4秒	4秒
幻庵	84	5秒	5秒
王虎	84	5秒	5秒
狂死郎	64	5秒	5秒
地震	76	5秒	6秒
查姆查姆	48	3秒	3秒
幻十郎	64	4秒	4秒
莱锡路	84	5秒	5秒
和仲	56	3秒	3秒

气绝形成的限制条件

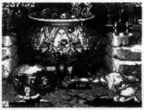
1. 限制时间：限制时间是从角色受攻击值为零开始计算的。若超过气绝限制时间但对手仍未气绝的话，则受攻击值就会恢复成0重新计算。



2. 无法气绝之技：爆弹、投技，武器破坏必杀技等是无法纳入气绝条件的计算之中的。

气绝必杀技

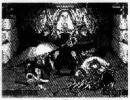
在所有人的必杀技中，只有两招属于气绝必杀技，这就是幻庵的铁爪抓及和仲的缚锁杖击，而这类气绝的时间一律为2秒。



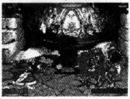
●气绝之后再气绝

对已气绝的对手施展连续技，使其再次地气绝，这就是一代《侍魂》所谓气绝之后再气绝。用这种方法可以马上让对手归西。而在《真·侍魂》中，这种系统已经失效了。就算是施展和仲等人的气绝必杀技，也无法让对手再度气绝。

不过，使用下面的这种气绝连续技方法则有可能再次令对手气绝：对手气绝→重斩→气绝解除→气绝必杀技







宝物

宝物的出现与种类

在对战中，经常有“飞脚”这家伙从画面的后方经过，并且投出“肉”或是“爆弹”。吃到肉后可以回复体力，爆弹在一定时间后会爆炸，但若能防住并不会减少体力。飞脚出现时机是与舞台和剩余时间有关的。不过若一方一直站在画面的一端的话，也能强制飞脚的出现，只不过会一次丢2个爆弹或向对方扔肉。

肉主要是回复“目前为止所减少体力的×%”，而爆弹的杀伤力不论是一个或二个都是一样的。

大鸡肉	小鸡肉	鸡腿	爆弹×1
(体力+40%)	(体力+25%)	(体力+10%)	(攻击)



奖励的宝物

在获得二局胜利后，如果运气好的话，可以从对手那儿得到奖励的宝物。在前作中这种宝物只有金币或钱箱两种。但在《真·侍魂》中却依对手的不同而有各种不同形式的宝物。



■从对手处得到的宝物类型

角色	宝物
霸王丸	金币
娜可露露	花瓣
桔右京	苹果
服部半藏	手里剑
加尔福特	狗骨头
夏洛特	玫瑰
十兵卫	肉团子
幻庵	骸骨
王虎	数珠
狂死郎	扇子
地震	火鸡肉
查姆查姆	香蕉
莱锡路	药荚
和仲	护身符
幻十郎	花牌

空中大战

对空技的概念

在对战时，对空技占了很重要的角色。对于不同的距离跳进来的对手，应选用合适的对空技来对付。下面就根据不同的距离来分析怎样正确使用对空技。

对空技

针对跳跃而来的对手，给予确实的反击。

远距离

在正常的对战场合下，是没有白痴会无聊地从这么远的距离跳过来的。但如果用气功等飞行道具类必杀技的话则很有可能逼使对手跳过来。



▲用前跳重斩来截击对手。



▲站立重斩也能对付远跳的对手。

中间距离

这是指较近距离稍远一点的距离。高手通常会在这个距离跃入。若光用向上的对空技若对手不攻击则很容易落空，若出现破绽则会被对手击中。



对付的方法一般是用垂直跳斩。而在地面对空技上只有和仲的蹲下重斩是完璧的状态。其余角色的地面普通技用于对空技都有失败的可能。

近距离

所谓近距离是指对手的空中攻击已经能攻击到我方，这时可用威力强劲的对空必杀技击落对手。也可利用向后跳跃同时进行空中截击。要注意的是向后跳跃一定要快，否则可能失败。



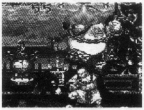
位于画面两端时

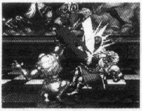
被逼到画面两端时，对手跳过来用对空技基本与近距离相同。但采用向后跳攻击时因实际只能垂直跳起，故一定要抓住时机。所以被逼到画面两端时，除了反击之外更要找机会逃出去才是上策。

对空技的破绽

就如前面所述，对空技仍有破绽的存在。当对手从可以攻击到己方的距离跳跃过来时，要想完全成功的反击不是容易的事。

首先是有关向后跳跃攻击一技，此技最重要的是时机问题。若太慢跃起的话，就有可能被攻击到。若对手只是用轻攻击来袭的话，与其用把握不大的跳起攻击还不如就用地面的强力对空技，这样可以更有效的反击。如幻庵的蹲下重斩就是十分有效的技巧。若是遇到王虎或地震的空中必杀技的话，对空技是无效的，这时最好就是乖乖地防御。





武器

武器的掉落与拾取

在本游戏中，所有的角色都手持自己所特有的武器，这也是《侍魂》和其它格斗游戏所不同的特点。因此在玩时千万不能无视于武器的存在。

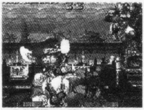
而武器脱手产生的原因有以下两种：

1. 使用必杀技时投出武器

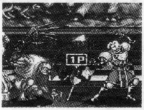
少数人的必杀技可将自己手中的武器向对手投出。

2. 拼剑时按键太慢而被弹飞

这时武器会完整地掉落在地上，只要在武器掉落处按A或B就可以拾起来并装备上，不过若是别人的则不可以哦！



▲王虎可扔出武器攻击对手。

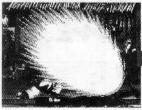


▲武器掉落后就要尽快去取回来。

武器的毁坏

如果被武器破坏必杀技攻击到，武器就会掉落粉碎。这和前述的武器掉落不同，是无法将武器拾回的。不过在10秒后，会由黑子裁判自动补充。

■从武器被破坏至取回的流程



▲被武器破坏必杀技击中，武器被迫离手。



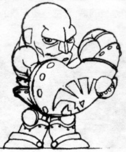
▲糟了，武器被打得粉碎，角色会摆出可怜姿势。

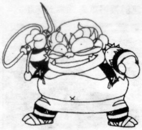


▲现在只好以空手对付了。



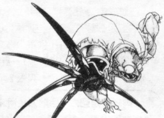
▲10秒后黑子会将补充武器，赶快上前按A或B键拾回吧！





武器有无的变化差异

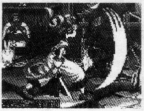
如果手中没有武器的话会有什么不同吗？在没有武器时不论是攻击或是防御都有很大不利。但好处是空手攻击速度快多了。此外胜利或挑拨的姿势也会因武器的有无而有所不同。

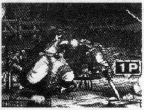


有武器　　无武器

普通技(斩)

原本是用刀的攻击，但没有武器时只好以空手来攻击。





普通技(踢)

基本上变化并不大。但像王虎的近身重踢、半藏的垂直跳跃重踢在攻击力上有变化。

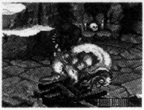




必杀技

有可以产生如下图所示的重大变化，但也有的必杀技若是失去武器，即使输入指令也不会成功。





防御

虽然同样都可以防御，但没有武器时只能用体内气功来防御，故体力会稍微减少一点。





真·侍魂 连续技 研究

连续技的形成因素

每个角色受攻击后都会有一个短暂的"受创硬直"时间。在这段时段内不但不能行动，连防御也不行。而利用这段硬直时间来连续攻击的技巧就称为"连续技"。



▲受到攻击角色会有一段"受创硬直"。



▲若能在其回复前再攻击的话…



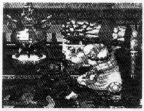
▲对手也只有乖乖被你打了…

受创硬直的长短与后退距离

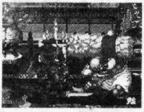
角色在受到攻击之后的"硬直"时间之长短是决定于对手攻击的强度，越强则越长，反之则越短。而角色因受创而后退的距离也取决于攻击的强弱，越强则退后较远，反之则较短。

●三种程度的受创硬直

受创硬直的程度可以分为强中弱三段。弱的只会让角色麻痹一下子。而强的不只是麻痹，还会使角色向后后退数步。而其强弱就取决于你所采行的是哪一种攻击方式。



▲轻攻击只会使对手轻微后仰。

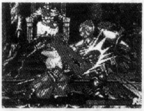


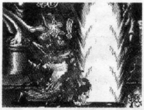
▲重攻击能使对手大幅度退后。

因角色不同有时连续技不会成立

由于各角色的命中判定会随着其身体比例大小而有所不同，所以可能会因角色不同使得你所使出的连续技攻击无法成功。

例如娜可露露及半藏在上半身被攻击了之后的受创硬直中，上半身会大幅的后退，所以此时上段式的连续技就对他们不管用。霸王丸和莱锡路在下段被攻击时全身都会后退。





▲十兵卫的近距离站立重斩→绝水月刀：这个连续技对娜可露露、加尔福特、天崩地裂虽然都很有效，但是如果对霸王丸或半藏的话，最后的绝水月刀就会被防御住了。

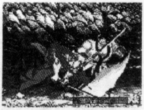
攻击强弱和受创硬直的微妙关系

有时你会发现你虽然用的是强攻击，但对手却只有中或弱的受创硬直出现。这是由于你攻击的部位不好所引起的。像刀的尖部攻击力就较强。而后部的攻击力就会较弱了。

另一种例外情形是出现在使用复数攻击技巧时，此时的僵化状态的强弱取决于你是用什么攻击键。和攻击值并没有任何关系。且在最后一击才会出现相应的硬直状态（比如说你用强斩的二段式攻击，在第一次攻击时可能只是弱的受创硬直——不论你使出的是何种攻击。第二次攻击完后才能使对手变成强的受创硬直。）一个简单的判定受创硬直的方法就是根据命中标记大小来判断，标访越大受创硬直也越大，角色也后退地越远。

●强攻击会因攻击部位不同变弱

幻十郎的远距离站立强斩会因攻击部分的不同而变弱！



▲通常站立强斩攻击力有 38。



▲位置不对的话则只有 11…

●能多次攻击的普通技最后一击才…



▲十兵卫的远距离站立强斩在对手第一次被命中时虽攻击值有 28，但对手只有弱的受创硬直……



▲而第二次虽攻击值仅有 4，但却能使对手陷入强的受创硬直。

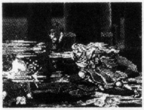
目测连续技及其重要性

目测就是指依照时机来按下按键，是在使用普通技→普通技时才会用到的技巧。

由于一般在使出强普通技攻击时会有不少空隙，在接近战时会很容易招致反击。所以必须先使出弱攻击，之后再"目测"时机使出强攻击，如此一来空隙将可减至最少。

●实例

桔右京防御住前进喷泉后再反击



▲在防御住前进喷泉后…

以站立强斩…

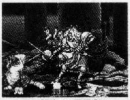


▲以站立强斩来反击…



▲可是因为出招时间太长，被对手防御住了…

以目测连续技…



▼先以弱踢攻击，再目测…



▲就可以用站立强斩攻击到对手了。

使用必杀技来取消普通技

在玩家得以普通技击中的瞬间输入必杀技指令，如此一来普通技的收势动作就会被取消以使出必杀技。利用这招技巧产生连续技是大部分格斗游戏的通用伎俩。

不过，这种技巧必须要确实地掌握住时机，需要不断地练习才会比较容易成功。而且有些基本技根本就是不能取消的。

此外，如果过于自信地滥用此技巧，一旦对手防御住，所接续的必杀技的破绽就会尽露，从而造成被对手反击的局面。





以跳跃来构成的连续技

《侍魂》和《街霸》的连续技技法中最大的不同就在于跳跃攻击的时机不同。

在《街霸》中，只要用跳跃低位攻击，就能马上用着地来取消空中动作的收式，即用的是"着地取消技"的原理。但是在《侍魂》中跳跃攻击的打点却不能太低，这是为什么呢?

因为在《侍魂》中，虽然也有"着地取消"空中收招动作这一原理，但是角色的收招硬直却不会因此而取消，从而表现在落地后会有一段时间操作反应迟钝。所以如果在低打点攻击，可能你在着地后角色反应迟钝的状况会仍未解除，使你想什么攻击也使不出来，从而不能趁对手的受创或防御硬直时间继续攻击，这就是打点不能太低的理由。

虽说在高打点进行攻击后在着地时会比较容易使出下一次攻击。但有时也很有可能对手在你着地前就恢复行动能力。如此一来要做到强力的连续技可说不太可能了。

而且对于轻、中斩和踢技，因为它们的收招硬直都很短，就比较不会有着地硬直这个问题，还是象《街霸》那样用跳跃低位攻击更好。

●打点低的时候

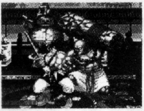
由于在攻击后到着地之间的时间不长，所以在着地后的攻击也会变得困难些。不过在着地后若要用必杀技攻击的话仍是可行的。



▲以跳跃强斩来攻击对手。



▲将着地前攻击到对手…



▲则着地后会短时间内反应迟钝。

●打点高的时候

虽看来不太像连续技的架势，不过由于在跳跃，攻击时都能保持一定轨道，所以多少可以争取到一些攻击对手的先机。



▲在跳跃的顶点进行攻击。



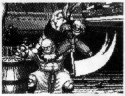
▲着地同时反应也恢复了。



▲再攻击也就不难了。

逆向攻击技巧

这个技巧首先必须近身向前跳跃以一定高度攻击对手，并在已陷入受创硬直的对手背后着地。如此一来便可以使用一些仅能在地上与对手紧贴时才能用的必杀技。



▲先以前方跳跃强斩命中对手。

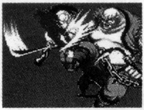


▲在对手背后着地；距离几乎没变，很容易在对手转身前连续攻击。

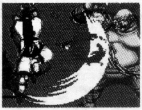
●利用背后攻击的最强连续技

以下所要举出就是所有连续技中威力最强的一种：

■霸王丸：跳跃逆向重斩→天霸封神斩 16HITS



▲以前方跳跃强斩攻击对手。



▲在空中预先输入指令，这样一着地就能使出天霸封神斩。

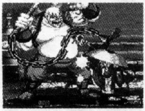
活用系统产生连续技

使用飞行道具

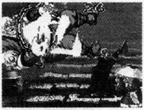
●普通技→飞行道具

飞行道具最基本的利用法就是用来取消普通技的收招。

■和仲：站立强踢→心乱咒符



▲使出强踢后取消再用必杀技。



▲此招对地震尤其适用。

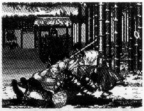
●利用反弹飞行道具连续使出必杀技

反弹飞行道具后紧接其它必杀技以组成的连续技，招式的接续几乎没有空隙！

■莱锡路：火焰爆风雪反击飞行道具→巨汉滑踢



▲在此距离反弹对手的飞行道具后用火焰爆风雪。



▲这样飞行道具和火焰爆风雪都会击中对手，接着再用巨汉滑踢。

●追自己所发出的飞行道具

这是一个在己方飞行道具击中对手后再加以攻击的技巧。有些角色甚至能采用追上反弹出去的飞行道具（冲刺攻击）→取消必杀技的技巧来做到追击连续技。

对手处于版边时所产生的地形效果

所谓版边是指角色在游戏中无法再前进或后退的画面边缘。当你向位于在版边的对手发动攻击后，所操作的角色会因反作用力而后退，这就是“反弹”。在反弹的过程中，就算是你使用突进系必杀技，或是想再向前进都是无效的。像是十兵卫的二角罗刀或是幻十郎的三连杀都因此无法攻击到位于版边的对手。

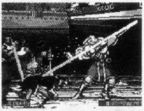
另外，位在版边的对手其受创硬直及防御硬直都会比平常短得多。所以对其使用连续技的成功机率也会小很多。霸王丸的天霸封神斩就是因此会无法连续命中位于画面一端的对手。

不过，并不是说所有的攻击都会反弹的。像是飞行道具系的必杀技就不会产生反弹的现象。而且若是能用普通技攻击后马上用必杀技取消，也是不会产生反弹的。从而使双方距离不会拉远，造成了进攻方能够连续追击的可能。有不少究极连续技技巧就是利用此一道理才能成功的呢！

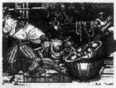
冲刺攻击

在冲刺攻击的过程中若按下按键使角色停止后，角色就会使出一些特殊的普通技。虽然冲刺攻击在攻击到对手前多半有一些预备动作，但其意外的有利用价值呢！尤其是在冲刺过程中所使出的斩技更有着即使被防御也不会被反弹的特性！

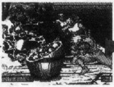
不过如果你冲刺到对手身旁仍按着摇杆再押下中或强攻击键的话，就会变成把对手摔出去的！要注意一点。



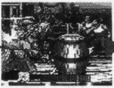
▲冲刺攻击是不会因对手防御而被弹开的。



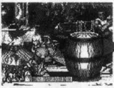
▲加尔福特：先用弱雷光镖。



▲前冲后用跳跃重踢。



▲着地时立刻使用重斩。



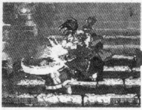
▲再用弱雷光镖。



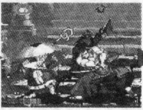
▲最后是远距离蹲下强踢。

真·侍魂 连续技大看台

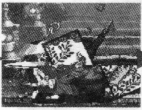
●昏迷连续技：中了以下的连续技，对手十有八九要昏迷！



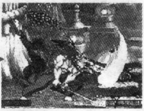
▲幻十郎：跳跃低位重斩。



▲近距离站立中斩。



▲用三连杀来取消中斩收招。



▲对手铁定昏迷。

●定式连续技：破绽很小的定式连续技虽不致使对手昏迷，但威力强大，会使对手连碰到你的机会都没有。



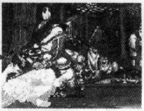
▲娜可露露：（对手版边时）跳跃重踢。



▲着地后接站立重斩。

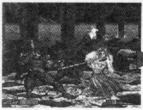


▲立即用飞鹰吊挂来取消。



▲之后连按攻击键使用吊挂攻击。

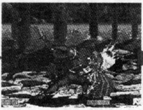
●承受攻击连续技：利用在受到对手攻击时输入必杀技指令，然后反击对手，技巧的风险相当大。



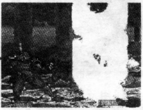
▲服部半藏：输入天魔覆灭指令。



▲虽然受到攻击，但技巧不会中断。

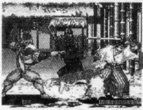


▲用远距离站立中斩反击对手。

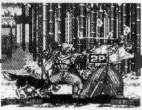


▲接着天魔覆灭也会击中对手。

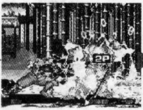
●无武器时的连续技：虽然手中没有武器，但这种连续技的威力有时足以和有武器时匹敌。



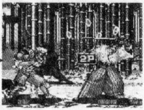
▲加尔福特：忍犬冲刺。



▲近距离站立强拳。



▲弱雷光镖。

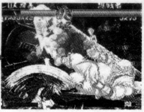


▲（一瞬间前进）远距离站立轻拳。

●目押连续技：目押连续技通常是以轻踢作为开始，然后再连接其它技巧，在近身战时实用性极高。

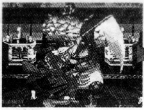


▲桔右京：蹲下轻踢时输入↙↓↘。

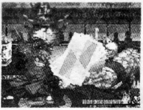


▲再输入↑↗·斩即可使出飞燕斩。

●武器破坏连续技：既是连续技，又能把对手的武器破坏，威力可谓巨大，当然难度也不小。



▲幻十郎：→↘↓·A+B蹲下重斩。



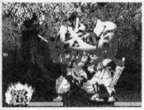
▲之后输入↙←→·A接出五光斩。

侍魂·斩红郎无双剑 格斗系统 演变

系统的变更

对决开始前即可自由行动

和《真·侍魂》不同,《斩红郎》在对决开始前角色是可以自由移动的。虽然不能出招,但可以逼近以压迫对手(擅长近身战的角色多用)。或远离对手(会用飞行道具的角色多用),增加了开局的变化性。



追加空中防御

《斩红郎》是可以空中防御的,主要用于防住对手的空中重斩及飞行道具,使得空中战更加有战略性,也平衡了角色在空中的优劣势。

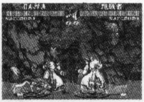


影响人物特性的剑质选择

人物所选择的剑质会影响人物本身的攻击方式以及所能使出的必杀技。总的说来,擅长空中战的玩家宜选修罗,擅长地面战的玩家宜选罗刹。此外还要看哪一种剑质中的必杀技和超必杀技是自己拿手的。



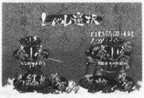
▲修罗与罗刹要配合自己的习惯选择,也可单凭喜好来选择。



▲修罗娜可露露带着老鹰,而罗刹娜可露露则带的着狼作战。

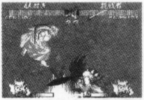
根据自己的水平来选择 LEVEL

上中下三级的 LEVEL 选择,即所谓剑圣、剑豪、剑客。实际在对战中玩家多还是选择剑豪为主。自认为在对战中需要更高的出招速度、不需要防御、使用超杀极为纯熟的高级玩家当然可以选择"剑圣"。而对于初学者选择"剑客"是较理想的。虽然只有5次的自动防御,但在关键时可能就救了一命。



超必杀技进化

《真·侍魂》中的超杀——"武器破坏必杀技",在《斩红郎》中用相似的"武器击飞必杀技"所取代。而且根据选择"修罗"或"罗刹"的不同,"武器击飞必杀技"也会不同。如在前作中霸王丸的"究极秘奥义"——天霸封神斩,在本作中就成为了修罗剑质时的"武器击飞必杀技",而选罗刹时超杀则变为新加的"天霸断空烈斩"。



两种拼剑方式

在《斩红郎》中,两人若在近距离状态下拼剑时,会成为《真·侍魂》中"角剑"一样的动作。其结果是:失败的一方剑被震脱。双方的武器都被震脱,双方都保持原状。而在稍远一些时,则会变成《斩红郎》独有的团团转的拼剑局面(有大转和小转两种)。结果也会有三种:双方都收剑,武器飞脱及什么也没有发生。

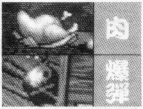


宝物变少了

在《斩红郎》中,掉落地面的宝物只会有两种:肉和炸弹

肉:得到肉角色体力便会得到补充。《真·侍魂》中有多种肉类,在《斩红郎》中肉只有一种。

爆弹:在《真·侍魂》之中可以防御的爆弹在《斩红郎》之中变成了不可以防御的。就算摆出防御的姿势,也会变成和破坏防御相同的结果。



不意打(→+B+C)

不意打,就是意想不到的打击。这种中段技是使用轻跳后再加上攻击,可以击破敌人的下段防御,通常作为奇袭技使用。



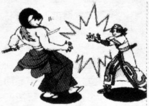
闪招/兜后(A+B)

在远的距离下，可做出闪避敌人攻击的动作，而且在闪避时全身无敌。这可以说是从SNK的《'95格斗之王》中的"攻击闪避"借鉴而来的系统。



而在近距离之下，本来的闪招便会变成了可以闪避到敌人的后方的技巧。例如在近身时→+A+B，便会闪到对手背面。这时使出连续技的话，成功率会相当的高。

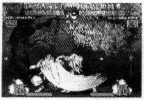
破坏防御(←/→+C)



这是一种可以将对手推开或押住以破坏将对手的防御姿式破坏的技巧。之后就可以用强威力的重斩或连续技来追击，可对过于重视防御的对手造成很大的威胁。

剑士的心得

●前冲中+C

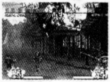


因为这一刀对手是不能防御的，所以最好的用法是先打倒对手再冲前使出。如果时间掌握得好，便会斩中正起来的对手。当然，若对手中招弹开，那便再冲前使出这刀，直至永远……

●逆向时的指令投

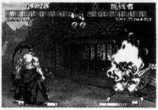
必杀技中的指令投，要接近对手输入指令才可使出。如果正面接近会很危险，所以最好的用法是跳到对手面前或身后使出。值得一提的是，跳到对手身后时输入的指令仍是和从正面攻击的指令时一样的（只要你在着地时使出）。例：在左方的牙神幻十郎指令投——霞刃的指令是←↓↙·C，当跳到对手背后（右边），一着地时便使用霞刃，指令的出法仍是←↓↙·C。





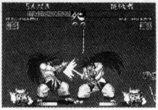
蓄怒气(A+B+C)

在《真·侍魂》中，"怒"值只能靠被对手的打击次数而不断上升。而《斩红郎》里的"怒"值则可以由玩家自已来蓄。而且在"怒"状态之下，攻击力会比《真·侍魂》中更厉害。"怒"的时限约为四秒，趁此时机应该果敢出击。反之当对手"怒"时就要小心作战。随便提一句，若血格已"变红"，角色是一直会是"怒"的状态。



空手入白刃/当身(←↙↓↘→)

在徒手状态下，仍然可以使用《真·侍魂》中的空手入白刃技巧。



而《斩红郎》又新加了在持有武器时可使用的当身技巧。可以在对手正要下手攻击时，立即出招将对手的武器格开，使其露出破绽。

格斗游戏史之三(1993年)

●世界英雄2

（业务用机/1993.4.26/ADK出品）

可以使用14名角色的格斗作品，是当时格斗游戏中角色最多的设定，但并不代表它就因此成功。相反，仍是反映平平。（SFC版 94年7月1日 PC—版 94年6月4日）

●侍魂

（业务用机/1993.7.17/SNK出品）

首个以手持刀剑为主题，充满日本古装戏剧感觉的热血格斗游戏，它的推出掀起了另类格斗游戏的热潮。游戏的攻防全部是以格剑斗力进行，双方接近时会出现刀和刀的相格斗力状态，这时……（大家都知道了）。（SFC版 94年9月22日，MD版 94年11月18日，MD—CD版 95年3月31日，3DO版 95年2月10日）

●超级街霸Ⅱ

（业务用机/1993.9/CAPCOM出品）

由于搭载了"Q SOUND"音效系统，且画面设计也大幅变更。另外又加入新的四名角色，一共16名人物的强大阵容揭开了"街霸"的一个新时代。（MD版 94年，SFC版 94年3月 FM TOUN版 94年10月）

●VR战士

（业务用机/1993/SEGA出品）

第一个以3D格斗为题的POLYGON游戏，它的出现令格斗游戏迈入了另一个世界，一个新的传说在业界传颂了，从它推出至今不论街机还是家用机3D战士们风起云涌，不过本游戏始终是开山之作啊！（土星版 94年11月22日发行）

●饿狼传说 SPECIAL

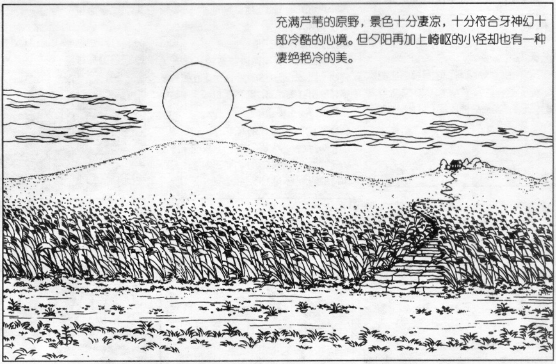
（业务用机/1993.9.16/SNK出品）

除了前作的8人外还可以用三斗士，总共15人，另外《龙虎之拳》中的坂猗良也可选用。除画面被强化外实际就是2代的加强版。（SFC版 94年7月29日 MD—CD版 95年3月31日 PC—E版 94年12月2日）

真·侍魂 原画设定资料

牙神幻十郎舞台 三方原·叶目

充满芦苇的原野，景色十分凄凉，十分符合牙神幻十郎冷酷的心境。但夕阳再加上崎岖的小径却也有一种凄绝艳冷的美。



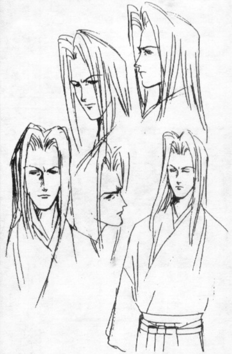
霸王丸

轮廓刚毅，鼻子衬托不凡意志，单眼皮，嘴唇大而厚，十足的男性面。嘴角总泛着笑意。豪气爽朗，情感直接而刚强，是条血性的汉子。



桔右京

骨架子修长，身形高挑，给人带病在身的纤柔气息，双眼皮，瞳仁小而色淡，因而令人觉得冷锐。虽然心事重重，挥剑气势逼人。



秘技

侍魂 SFC

选天草

当出现 TAKARA 标记的时候顺序按 A、Y、X、B，这样在 VS PLAY 或 LICENSE PLAY 模式中选择角色时只要按住 L 和 R 键来选定角色，即可选用天草。

真·侍魂 NG·CD

桔右京的巨大苹果

桔右京的武器破坏必杀技指令（→←↙↓↘→·A+B），在输入的时侯，将 C 键按着不放，如此桔右京就会投出一个超级大的苹果。

电脑黑子出现条件

对电脑战时，若满足了下列条件，黑子就会和你对战

（1）3 舞台之后任意地出现。

（2）6 舞台之后的偶数舞台内，在时间只剩 20 秒以下时以武器破坏必杀技解决对手后胜出。

此外在 2 的条件下（第 6，8，10 人），2P 加入对战后，若任一方在 20 秒以下并以武器破坏必杀技解决对手的话，回复到由电脑对战时，黑子也会登场。

选黑子

在选角色时输入↑↓←↑↓→A，角色就会变成黑子。



侍魂·斩红郎无双剑 PS

不算秘技的"密技"

在 PS 版的 OPTION 中新加入街机版所无法比拟的许多崭新功能。

●SPECIAL MODE（ON/OFF）

调为 ON 后，只要人物的"怒"蓄满或体力变红后，玩家只要同时按 L1＋L2＋R1＋R2 便可立刻使出超必杀技。不过若该人物的超杀是飞出飞行道具的话，这功能便会无用。

●STAGE SELECT

在此项中玩家可以随意调从那一关开始游戏，如调成 STAGE 13 便可立即与最终首脑斩红郎对战，而调至 STAGE 14 则可立刻看到爆机画面。

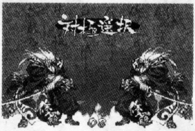
●OPTION 画面（ON/OFF）

调为 ON 后人物的"怒"会永远保持在 MAX 状态，具有高破坏力和不断使用超必杀技的能力，不过对手亦是如此。

侍魂·斩红郎无双剑 ARC/PS

选斩红郎

在选人画面中，先将光标移到霸王丸头像上，顺序输入←←↓→→↑→↓→→↑←←，然后按住开始键不放，待时间只剩 03 秒时再按轻斩＋中斩（ARC 是 A＋B，PS 是×＋○）即可。



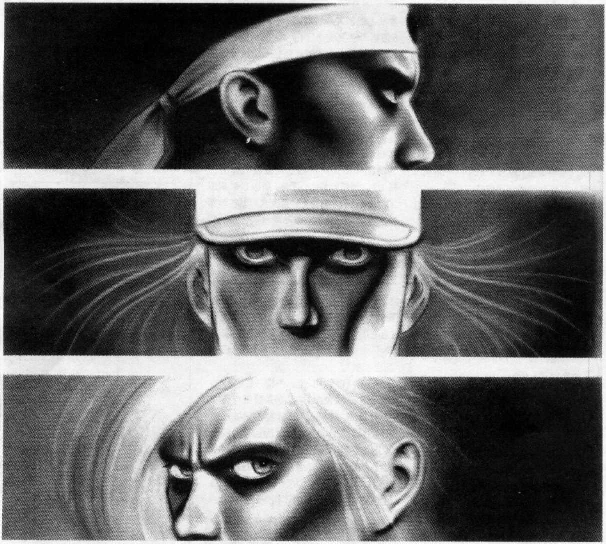
！！



武士（侍）



FATAL FURY
饿狼传说



出品公司:SNK

■最早的 SNK 格斗游戏
■独特的多战线系统

饿狼传说发展历史 回顾

FATAL FURY 饿狼传说

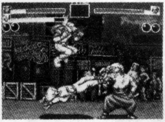
ARC/55M/91.11.25 NG · CD/94.9.9
MD/12M/93.4.13 SFC/92.11.27/12M

《饿狼传说》是SNK最早的一款格斗游戏。故事说的是为了打败吉斯——这个以金钱以及暴力统治南方城镇的黑社会头领，有三位英勇，而且可以称作格斗之狼的年轻男子参加了格斗之王大会。

他们就是一对十年前亲眼目睹自己父亲惨遭杀害的兄弟：特瑞（兄）、安迪（弟），以及另一位泰拳最强战士：东丈。玩家从上述三人中选择其一来开始游戏，向8位格斗家挑战，亦有1P和2P合战电脑。

1991年，对战游戏还是一个极特殊的游戏类型。该领域中能在市场上立住脚的，就只有CAPCOM于当年春天推出的SFⅡ八人版街霸而已。而SNK这时推出《饿狼》目的就是要与《街霸》竞争。

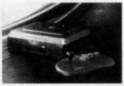
不过，在当时的技术条件下，SNK确实在比CAPCOM差了一筹。要想在设定的精密性招式判定的准确性及操作的流畅上胜过《街霸》不大可能。所以SNK采取了创新系统，强化效果的战术，以各种新颖的设定抓住玩家，以形成SNK自己独特的风格。可以说，饿狼是SNK制作对战游戏的开端和范本。



▲91年推出的《饿狼传说》中就已有二对一的格斗方式。

NEO · GEO CD 为格斗而诞生

由于NEO · GEO的卡带式家用游戏主机价格过于昂贵，SNK公司终于在玩家的强烈要求之下开发了NEO · GEO CD机，并于94年9月面世。跟主机同时发售的有24个旧作（其中6个是重新混音）。而首批抽屉式主机是属于限量发售的纪念版，而它的普及版（揭盖式量产型）则在同年10月下旬面世。直至96年2月，搭载倍速CD－ROM DRIVE的最新型号NEO · GEO CDZ亦终于登场。



纪念版



普及版



最新版

FATAL FURY 2 饿狼传说2

ARC/106M/92.12.10 NG · CD/94.9.9
MD/24M/94.6.24 SFC/20M/93.1.16

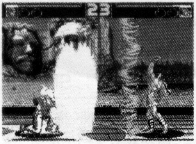
自从与吉斯作战之后隔了一年的某一天，这群年轻人又各自收到来自格斗天王大赛的请函。

主办者是号称暗之帝王的克劳撒。据说他的存在比起吉斯 · 霍华德还要更加令人感到可怕。他之所以召开这次的大会，也是为了想要控制黑暗世界以外的外界社会。

特瑞、安迪、东丈、不知火舞……等人又再度披挂上阵了。无论如何，一定要阻止克劳撒的阴谋。

《饿狼》的第二作是以全世界为舞台。登场格斗家更多，可选用人物也由前作3人一口气增至8人。但《饿狼2》最受注目的地方，要算是加入了不久之前在SNK另一款格斗劲作《龙虎之拳》中出现的"超必杀技"。

但是，《饿狼》的超必杀技与《龙虎》的不同点在于，《龙虎》中超必杀技要将气力槽升至顶点才能用。而《饿狼2》只要角色受了重伤就可以随时发出。而且因为没有气力限制，可以连续使用，将形势瞬间逆转。这种重伤时可随意使用超杀的系统后来成为SNK格斗游戏的一大风格。以后《格斗之王》系列就采用了相似的系统。



▲相隔一年的《饿狼2》。除了登场人物增多，使得游戏更具乐趣外，还加了超级必杀技的应用。

FATAL FURY SPECIAL

饿狼传说特别版

ARC/150M/93.9.16 NG・CD/94.9.9
MD・CD/95.3.31 SFC/32M/94.7.29

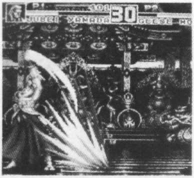
虽然就在击败克劳撒之后，南方城镇又再度恢复到和平的状况，可是吉斯以及克劳撒却又再次重现江湖。

除此之外特瑞的师父唐福禄以及特瑞的宿命竞争敌手达克等人全部都在这次游戏中登场了。

难道说这一次的游戏内容竟然是“格斗天王大赛”之前的赛前决定战吗？

自从饿狼传说 2 上场之后，历时约一年半再度推出的是“饿狼传说 特别版”。系统部分继续延袭了饿狼传说 2 的风格，不过这一版里面有许多前次未上场的数名角色登场，因此登场的总角色数目竟然高达十四名之多。除此之外，在前作中并没有出现的各种连续技成份也在这款游戏中发挥得完美无缺。

《饿狼 SPECIAL》中，以隐藏 BOSS 身份登场的扳崎良，在作为《龙虎之拳》的主角时也未曾达到这样的强度。因为不受气力的限制，可以连续使用霸王翔吼拳及龙虎乱舞，与他作战可谓极为刺激。但客观地看，《饿狼 SP》只算是《饿狼 2》的加强版而已，并没有什么质的变化。



▲结合了前两款作品的“特别版”。从这几张图片来比较，不难发现本款作品画质设计得最为精致。

FATAL FURY 3

饿狼传说 3

ARC/266M/93.3.27 NG・CD/95.4.28



“秦之秘传书”是被誉为只有最强的格斗家才够拥有的稀世珍宝。秘传书一共有 3 册，如果不能将它们完整地搜罗的话，其实一点意义也没有。不过目前据说这些书分散在各地，并且分别由最强的格斗家们所持有。

身为某组织成员的山崎龙二由于和同一组的成员发生抗争，因而悄悄前往香港，却也因此而得知了“秦之秘传书”的事情。由于对于秘传书持有浓厚的兴趣，所以在港期间打听到有一册秘传书流落至南方城镇的消息。

“原来如此，在南方城镇吗？据说那里曾是一个叫作吉斯的男人所掌握的地盘，似乎相当的有趣。”山崎这么想着，并且……

这就是《饿狼》的第 4 作，最大的变更是由原本的双战线系统进化为三条战线，而且旧人物的能力及角色的大小都做了大幅度调整，令投入感大为增加。玩家可从 10 名战士中选取一人，来向流着秦一族血脉的秦氏兄弟与神秘黑道人物山崎龙二挑战。

比起前几作，《饿狼 3》的画面更为漂亮，这与 266M 的空前大容量自然是脱不了关系，而且作为《饿狼》系列特有的一直被人们评价不一的线移动系统，在本作中作了很大的变动，并加入了《'94格斗之王》等作品中如攻击回避（AB 同时按）的等很多新系统。



◀本作登场的角色，可以说是本系列中人数最多的。

REAL BOUT 饿狼传说

ARC/346M/96.1 SS/96 PS/96

作为 SNK 的镇宅之宝之一的系列作品“饿狼传说”出到《3》后，这回又新出了《REAL BOUT》，就象“街霸”突然出到“ZERO”一样。而这款游戏所用的容量居然是 346M，打破了 NEO・GEO 旧有的 330M 容量上限。

如果说人物缺乏是《饿狼 3》的一大遗憾，《REAL BOUT 饿狼传说》弥补了这一点。这次共有 16 位角色可供选择，包括《饿狼 3》中的所有角色及做为隐藏角色的山崎龙二和秦氏兄弟，并追加了《SPECIAL》中的金家藩、比利与达克。这 16 位角色各具特色，为了各自的目的血战街头。

人物造型及场景与三代基本相同，也许任何人第一眼看到都会说“3 代的 SPECIAL 版”罢了，但实际上在玩时会让人感到有着接近于脱胎换骨的改变。

随着《REAL BOUT 饿狼传说》的推出，这个经典对战系列是不是就划上了个句号呢？（毕竟号称“回到 SF 原点”的《街霸 ZERO》都再次推出了《街霸 ZERO 2》。但 REAL BOUT 无论在系统的进化及角色必杀技还有剧情设定方面都已发挥到接近极致，可说代表了一个时代的结束（居然 SNK 在 K96 中又让吉斯大人复活了）。



▲选人画面极具迫力。

REAL BOUT 饿狼 出招表 饿狼传说 3

REAL BOUT 饿狼：
C:重攻击
D:跳线

共通技
A:轻拳 B:轻脚 →→:前冲 ←←:疾退 浮跃:快速按↖/↑/↗
腰闪:快速按↘ 回避攻击:防御中→+A ★:超必杀技 ☆:潜在能力

饿狼传说 3：
C:重拳 D:重踢
内边闪:A+B
外边闪:B+C

特瑞

看来你还不懂得怎样使用能量呢！



特瑞 & 安迪

这两兄弟是历代《饿狼传说》的主角。相比之下哥哥特瑞较受玩家欢迎，不过弟弟安迪却得到不知火舞的的青睐，真是各有所得。

好啊！就是这样的感觉！

安迪

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
火焰冲拳	↓↙← · A/C	
灌篮强击	→↓↘ · B	→↓↘ · B/D
破裂斩	↓↙← · B	↓↙←↖ · B/D
能量波	↓↘→ · A	↓↘→ · A/C
碎石踢	↓蓄↑ · A	↓蓄↑ · A/C
环绕波	↓↘→ · C	
越线击	↓↘→ · D	
★能量喷泉	↓↙←↙→ · B+C	
☆多重喷泉	↓↙←↙→ · C	
☆超火炎拳		近身↙+C · →+C · →↘↓↙← · C+D

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
斩影拳	↙→ · A/C	
幻影不知火	空中↓↘→ · D	
不知火蜘蛛络	↓蓄↑ · D	
飞翔拳	↓↙← · A	↓↙← · A/C
升龙弹	→↓↘ · C	→↓↘ · A/C
暗转蹴	→↓↘ · B	
空破弹	↙↓↘→ · B	
激 飞翔拳	↓↙← · C	
疾风龙卷蹴	↓↙← · D	
★超裂破弹	↓蓄↘→ · B+C	↓蓄↘→ · C+D
☆斩影裂破	↙↓↘→ · C	
☆超裂破弹		D · ↓+C · ↓↙←→ · C+D

东丈

就这样便完了？站起来，站起来啊！



你跳进火里要干什么呢？

不知火舞

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
电光踢	↙→ · B/C	↙→ · B/D
黄金之踵落	↓↙← · B	↓↙← · B/D
虎破脚	→↓↘ · B	↓↘→↗ · B/D
旋风拳	←↙↓↘→ · A	←↙↓↘→ · A/C
爆裂旋风拳	←↙↓↘→ · C	
爆裂拳	A连按	
虎芒踢	↓↘→ · D	
★死亡龙卷	→←↙↓↘ · B+C	
★死亡龙卷		←→↙↓↘ · C+D
☆超迫近龙卷	→←↙↓↘ · C	
☆死亡龙卷		远身→↘↓↙← · C+D

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
必杀忍蜂	←↙↓↘→ · C	
花蝶扇	↓↘→ · A	↓↘→ · A/C
乱舞花蝶扇	↓↙← · C	
龙炎舞	↓↙← · A	↓↙← · A/C
阳炎之舞	↓↓ · C	↓↓↓ · A+B+C
飞鼠之舞	空中↓+A+B	空中↓+B+C/↓+C+D
幻影 不知火	空中↓↘→ · D	
★超必杀忍蜂	→↙→ · B+C	→↙→ · C+D
☆究极忍蜂	→↙→ · C	
☆超必杀忍蜂		挑拨中按住C · →↙→ · B+D

REAL BOUT 饿狼 **出招表** 饿狼传说 3

望月双角

我就是暗黑力的胜利者。别大意呀！



比我想的还要简单。这么容易就得胜了

鲍伯



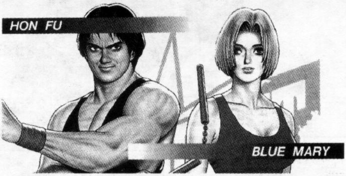


	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
秘卷	↓↘→·A	
鬼门阵	近身摇杆一圈·C	
破灭之炎	↓←↙·B	
野猿狩	↓↙←·A	↓↙←·D
恁依弹	→←→·C	→←→·D
秘技雷落	→↓↘·B	→↓↘→·D
邪棍舞	A 连按	D 连按
天/逐/降/突/倒破	邪棍舞中方向键+C	
邪神棍	←↙↓↘→·B	←↙↓↘→·C
幻梦阵	→↓↘·A	
★威喝邪神阵	→↘↓↘→·B+C	→↘↓↘→·C+D
☆雷神之呼息	→↘↓↘→·C	中上段被击中时 →↘↓↙←·C+D

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
野牛角蹴	↓蓄↑·B/C	↓蓄↑·B/D
野狼脚	←蓄→·B	←蓄→·B/D
大黄蜂攻击	投掷瞬间↗↗·C	→+D·↗↗·D
风车踢	↓↙←·B+C	
猴舞	→↓↘·B	
滚龟踢		A+C/B+D
★烈狼蹴	→←↙↓↘→·B+C	↓↓↓·B+C+D
☆野狼连击	↓↙←↓↙←·C	突进的减速中↙↗·C+D

洪福

没有人能逃过我的攻击！



居然可以成为我的对手。实在值得嘉许。

玛丽

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
九龙之舞	←↙↓↘→·C	防御时迅速按→+B/D
制空烈火棍	→↓↘·A	→↓↘·A/C
电光石火之天	↓↙←·B	↓↙←↖·B/D
电光石火之地	↙蓄→·B	↙蓄→·B/D
炎之种马	A 连按	
必胜逆袭脚	↓↙←·C	
★爆发烈焰	↓↙←↙→·B+C	↓↙←↙→·B+D
☆烈焰龙卷风	↓↙←↙→·C	稍远离对手且时间是奇数时 →↓↘←·C+D

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
直削腿	←蓄→·B	
指天回旋脚	→↓↘·B	
转踵落脚	↓↘→·A	↓↘→↗·A
玛丽蜘蛛固	↓↘→·C	↓↘→↗·C
玛丽卷膝固	←蓄→·C	←蓄→·D
直削腿连打	←蓄→·B·←→·B	
玛丽裂破	(→↓↘·B)×2	
闪光打击	↓↙←·C	
头部飞弹	↓↙←·B	
玛丽落空绞		→↓↘·D
★玛丽台风脚	→←↙↓↘→·B+C	↙蓄↓↘→↗·B+D
☆玛丽电闪光	→←↙↓↘→·C	起身后立刻←↓↙·C

REAL BOUT 饿狼　**出招表**　饿狼传说 3

金家藩

不用灰心。下次我请你吃韩国烧烤



小鸭。来跟我一块跳胜利之舞吧！

达克

	REAL BOUT 饿狼
飞燕斩	↓蓄↑・B
半月斩	↓↙←・B/C
飞翔脚	空中↓+B
空砂尘	→↓↘・A
★凤凰天舞脚	空中←↙↓↘→・B+C
☆凤凰脚	↓↙←↙→・C



	REAL BOUT 饿狼
旋转头捶	↓↘→・A/C
飞翔旋转头捶	空中↓↙←・A
舞步潜入	↓↙←・B
新破坏暴风	→↓↘・B
达克击	空中↓↓
达克击改	跳跃中↘+C
★达克之翼	←↙↓↘→↗↓・B+C
☆达克之舞	↓↓・A+B+C



佛朗哥

吃了这样的招式还有命在。你也真是个顽强的家伙



哈哈……逼得我认真起来。这些都是你的错！

山崎龙二

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
双钟捶	↓↙←・A/C	
横擂踵脚	↓↘→・B	↓↘→・B/D
超能击	←蓄→・B	
疾风击	←↙↓↘→・D	
陨石击	↓↘→・A	
陨石坠落	↙→・C	
飘忽拳		←↙↓↘→・A/C
★终极飞射	↓↙←↙→・B+C	
★末日连环击		→↘↓↙←・C+D(可2次)
☆地狱飞弹	→↘↓↙←・C	

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
倍返	↓↘→・C	
蛇拳・前方	↓↙←・按住C	↓↙←・C・→+C
蛇拳・对空	↓↙←・按住C・↗	↓↙←・C・↗+C
暴虐击	←↙↓↘→・B	←↙↓↘→・D
制裁匕首	→↙→・A/C	
★地裂气流	→↘↓↙→・B+C	↓蓄↘→・B+D
☆突击双拳	近身摇杆一圈・C	
☆断头台		迅速后退着地时→↘↓↙←・C+D







REAL BOUT 饿狼 **出招表** 饿狼传说 3

比利

吉斯大人、看来您不用亲自出马了



哼！你们最好是听话一点！

吉斯

	REAL BOUT 饿狼
三节棍中段打	←蓄→·A
火炎三节棍中段突	←蓄→·A·←→·C
雀落棍	↓↙←·A
旋风棍	A 连按
强袭飞翔棍	↙↓↘→·B
水龙追击棍	↓↙←·C
火龙追击棍	↓↙←·B
★超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←·B+C
☆红莲杀棍	→↘↓·C

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
上段当身投	←↙↓↘→·B	
中段当身投	←↙↓↘→·C	←↙↓↘→·D
烈风拳	↓↙←·A	↓↘→·A
烈风双拳	↓↙←·C	↓↘→·C
邪影拳	←蓄→·B/C	←蓄→·B/D
疾风拳	空中↓↙←·A	空中↓↙←·A/C
疾风双拳	空中↓↙←·C	
★斗气风暴	↙→↘↓↙←↘·B+C	↙→↘↓↙←↘·C+D
☆雷葬拳	→↘↓·C	↓+C·C·↓↙←→·C+D



秦崇秀

已经结束了吗？再给我多玩一会吧！



实在是无聊…为什么？因为你实在太弱了…

秦崇雷

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
帝王天耳拳	→↓↘·A/C	
帝王神足拳	→→·A	↙蓄→·A/C
帝王天眼拳	↓↘→·A/C	↓↘→·B/D
帝王神眼拳	→↘↓↙←·A/B/C	
★帝王漏尽拳	↓↙←→·B+C	↓↙←→·C+D
☆帝王宿命拳	↓↙←→·C	

	REAL BOUT 饿狼	饿狼传说 3
帝王天耳拳	→↓↘·A/C	
帝王神足拳	→→·A	↙蓄→·A/C
帝王天眼拳	↓↘→·A/C	↓↘→·B/D
帝王漏尽拳	↓↙←→·C	↓↙←→·D
帝王他心拳	↓↙←·B	↓↙←·D
龙转身	↓↘→·B	
★帝王宿命拳	→←↙↓↘·B+C	→←↙↓↘·B+D
☆帝王龙声拳	→←↙↓↘·C	
☆帝王宿命拳		和对手一定距离时 →↘↓↙←·C+D







饿狼传说 3 基础系统 解说

游戏的基本规则

“饿狼传说 3”是一款一对一的格斗游戏，选一个自己喜欢的角色，在三战之中取得二胜，即获胜利。

在一人进行游戏时，若胜利即进入到下一个舞台；而对战时则是到没有对手再前来对战为止。新角色以及新型的战斗画面，将呈现给玩家不同的新感受。

第一胜



▲首先取得第一回合的胜利，可别大意了！

第二胜



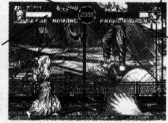
▲全胜之后就算过关。踏过敌人迈向下一个战斗吧！

游戏画面的看法

角色的对战如画面中所示；而角色所站的位置（即打斗的区域）会依打斗时的移动而卷轴。在画面的上半部，是角色的体力值表，以及战斗的残余时间，这些都是战斗的必需情报。玩家们可别打得太热衷，偶尔也要环顾一下各种有利的资讯和情报呀！

时间
表示对战的剩余时间，时间一到，就用生命值的多寡来定胜负。

表情
在对电脑 CPU 作战时会显示表情，受创伤时也会有所变化。



生命值
角色的剩余体力，变成 0 的时候就输了；闪烁时则可以用超必杀技。

角色名
各方玩家所使用的角色姓名会显示在此。在特殊模式中则是黄绿色的。

摇杆（操纵角色）

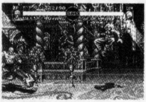
摇杆的基本操作是同 SF 系摇杆相同的，特殊的操作有：

●**前冲**（→→）：快速敏捷的将摇杆向前连推二次，即向对手冲刺。趁冲刺时跳跃，可做出比一般更远的跳跃动作。

●**疾退**（←←）：向后快速连推摇杆二次，即可后退；在后退进行时，直到着地为止，角色会呈现完全的无敌状态。

●**浮跃**（轻按↖/↑/↗）

即小跳跃，轻推摇杆立刻让它弹回来（摇杆会自动弹回），就是较低的跳跃。



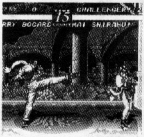
按键（攻击对手）

●A 键（轻拳）：快速出击的拳击，攻击力较低。

●B 键（轻踢）：快速的腿技，威力也较低。

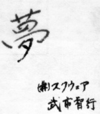
●C 键（重拳/挑拨）：挥出重拳，若和对手距离较远，就会变为挑拨。

●D 键（重踢）：虽然动作慢，但威力很大的腿技。



史克威尔（SQUARE）公司简介

职工：264 人
注册资本：449700 万日元
地址：东京都涉谷区惠比寿 1－20－18
电话：03－5488－1500
格斗游戏代表作：《行星格斗》





▲◀社长武市智行及其座右铭。

变化多端的普通技

不须特殊操作、只按攻击键即可使出的普通技，虽不甚华丽，其深奥却不亚于必杀技。

四种不同的攻击

拳击或脚踢，强攻击或弱攻击，组合成这四种不同的攻击。由于游戏是以体力减少来判定胜负，似乎使用强攻击较具利用价值，但光使用强攻击亦有利有弊。弱攻击的威力虽低，攻击动作却更为迅速、且破绽亦小；相反的，强攻击的威力虽然惊人，攻击动作却显得迟缓而有破绽。最好是配合情况交互着使用比较有利。

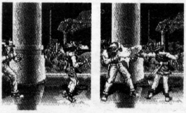
而且弱攻击的速度很快，可以抵消对手的第一波攻势，又同时接近对手，并且顺便给他一击，在取得战斗主导权时可以变善运用。至于强攻击方面，使用蹲下踢击可绊倒对手，接近对手时使出有时还可攻击 2 次。

不同的动作

比起弱攻击而言，强攻击的画面模式更多；基间的时间差（从出招到收招）更长，攻击不中时的破绽也会变大。



▲舞的站立弱拳，招式一出即收



▲这是站立强拳。为了能回转身体，动作显得缓慢。

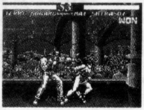
多彩多姿的普通技

用摇杆改变角色的姿势，再用按键来改变攻击，可以有多种不同的方式。上段攻击一律称为"站立～"，下段攻击则称为"蹲下～"，而向对手冲过去攻击称"前冲～"，在跳跃中的攻击则称为"跳跃～"如果使用跳跃重踢→蹲下扫腿这种逼使对手不断变更防御方法的技巧，就可容易使对手失误而中招。

不同的威力

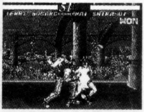
比较起来，强攻击的威力当然比弱攻击大得多；光看生命值的减少量就一目了然。趁对手出现破绽时，用强攻击效果最大。

弱攻击



▲轻拳的攻击力较弱。

强攻击

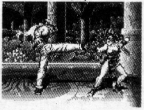


▲这次用重拳；多用几次就 KO 了！

不同的距离

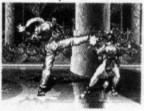
在同样的距离下，用强攻击的有效攻击范围更为宽广。玩家必须依距离的变化，适时改变攻击的强弱，以利时机掌握。

不中

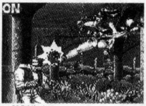


▲特瑞的弱踢。距离太远所以无法踢中。

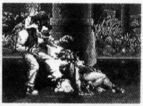
中



▲同样的位置和距离。用强踢就能踢中了



▲跳跃攻击

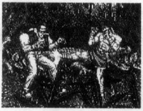


▲蹲下攻击

连续技·电光火石的快技

组合技的概念

和对手保持一定距离站好，快速地顺序按键，若是此时出现和普通技不一样的技巧就是成功了，这就是真正的组合技。所有人共通的基本组合技是近身时 AAA 或 CCC。



组合技
COMBINATION ART

一种特殊的目押技，是以特定的顺序，快速的反覆按键所使出的连续攻击技巧。

◀如果在组合技中连接必杀技来取消，就形成了组合连续技。只要第一击成功击中，没有失手，那对手接下来几乎都不能防御攻势了。

必杀取消技

攻击的动作，可分解成出招、击中和收式三个步骤，但是依据技巧的不同，有时可用必杀技省略前一招收式的动作，而直接切到必杀技的动作，这就是必杀技的取消技巧，使用此法之后，不仅能够做连续攻击，还能将各招一气呵成，令对手无法防御。



▲东丈的站立重拳在近身时可连续使出二发攻击（击中二次）；在第二发击中时就用必杀取消技



▲接着立刻用一招大技虎破脚，对手无法招架而失去体力，这是典型的连续技。

必杀技·稳操胜负之钥

每一个角色除了有3～6种的普通必杀技之外，在体力将尽之时还可以使出一招超必杀技，而且在同样的条件下（体力快没有的时候），还各有一招引出潜在能力的指令，审要在游戏一开始时，就输入特殊指令，之后才能确实的使出来。（但是，角色中的弗朗哥和秦氏兄弟没有潜在能力）以下就为您介绍每一招必杀技的有效使用方法，以及简单使出的出招式。

6大类的必杀技

飞行道具类

聚气凝神集于一体、或是扔出具有攻击力的东西，借此令对手受到伤害，这就是飞行道具类的必杀技，其特点就在于攻击距离长，而且无需直接攻击对手。



◀吉斯的疾风拳是可在空中施展的特殊飞行道具

突击技类

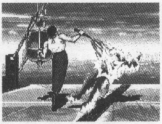
以自己的身体向对手突进而去，并加上各种攻击，这就是突击技类必杀技。此种技巧突击的速度快得惊人，对方若不加以警戒，大多无法及时反应。



◀安迪的斩影拳属于此系统的技巧可说是典型

对空技类

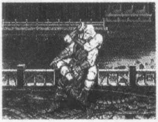
这类技巧是专门对付从空中对着自己跳下来的对手所用，出招后的瞬间或上升中，大多会令角色变成完全的无敌状态，可以避开对手的攻击并给予反击。



◀洪福的制空烈火棍即是一明显的例子，十分有效

指令投

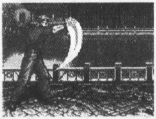
输入指令之后才可使用的投技，由于非得经过输入指令这一道手续，所以无法一下子想出招便出招，但伤害力却更普通投技来的大。对一场漂亮的战役而言，虽然这是一招人人都想预防的技巧，但大多数人却无法招架得住。



◀安迪的不知火蜘蛛络将敌人纠缠得死死的。

反击技类

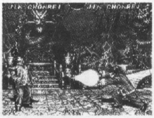
这一类型的必杀技可说是十分特殊了，即使指令已经输入完成了，仅此仍不足以发挥其攻击力，它的真正价值在于它能在对手攻击袭来时发挥力量。不但承受并阻挡对手的攻击，并且还能将对手的攻击返回去借势反击。



◀山崎的加倍还击，被盯准了免不了一死哦！

体力吸收类

这也算是一项非常特殊的必杀技，而且中秦氏兄弟所独有；技巧使用后盾上去和飞行道具类的相类，但是二者之间有一项决定性的差异，即随着对手体力的减少，自己的体力却一点点的回复，因此在二者相比较之下，总杀伤力是倍增的。



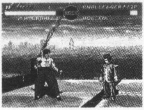
◀弟弟的超必杀技"帝王漏尽拳"到了哥哥手里只是一般的必杀技，但杀伤力却更大。

一举逆转的超必杀技

每位角色，有各自的超必杀技，可以使出比必杀技更上乘的破坏力。超杀除了出招的条件非常严格外，大多数还必须输入复杂的指令，不过这一切都是值得的，因为其破坏力着实惊人。

超必杀技的条件

超必杀技不是随时都能使用的，它有一项最低限度的必要条件，就是角色的体力要降到极低，直到生命值的量表一闪一闪的时候，才能使同。



▶体力开始闪烁，快输入指令！

打开潜在能力

潜在能力是与超必杀技有着极细微差别，而威力更胜一筹的隐藏技巧，而打开这个秘密的方法如下：选择SPECIAL模式，于比赛开始时按住ABCD四个键，并于"GO"字样出现时快速按START键，角色名称由白色变成黄绿色即成功，这样便可在每一局的任何时间使用潜在能力，但一局只能使用一次。

潜在能力的发挥

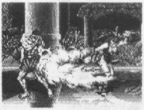
用以上的方法打开潜在能力，使用它的条件就和超必杀技一样了。然而有些角色必须判断好和对手的距离，有此则不一定要在体力值闪烁时才能引发。

防御稳固、胜券在握

对取胜而言，最低的必要条件就是防御，除了完全闪避对手的普通攻击之外，也能减轻必杀技带来的伤害。

站立防御

对于对手大幅的移动和蹲下攻击、站立攻击以及跳跃攻击能够完全避开。虽然它也能减轻必杀技的伤害，但仍多少受到创伤；当体力不多时，要特别小心近距离的必杀技攻击。

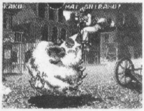


蹲下防御

除了对手的跳跃攻击之外，可以抵御所有的攻击；但是，对必杀技近距离的低防备力则和站立防御一样。而言种通用性普遍的防御方式，对跳跃攻击似乎毫无防御力，一旦被对手用上跳跃攻击、再并用连续技之后，后悔也来不及了。要多注意操纵时上下的方向。

空中防御

《饿狼 3》新增了空中防御，只要在空中将摇杆推向←即可，能防御对手的飞行道具和跳跃攻击。



充分利用特殊的回避与攻击技巧

腰闪(快速按↘)

摇杆轻轻向↘推一下，则角色会向前屈身闪避，这就是快速闪身，基本上回避攻击的用途和性质都差不多，但与回避攻击不同点在于不一定要在被攻击时使用。它可说是线移动的简单版，角色只有上半身往内线移动，形成无敌的状态，此时再按任意键还可做快速闪身攻击。

回避攻击(防御时→+A)

犹如假动作一般，在对手出手攻击时向←推一下摇杆，就会变成防御状态；在此防御状态之下，按→+A 就能使出这种由饿狼首创的集合了防御和攻击的技巧就称为回避攻击。在回避攻击时，角色的上半身是完全无敌的，而且可以反击对手，但角色下半身仍会受到攻击。

带来精神创伤的投掷技

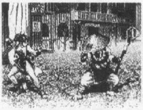
敏捷的接近对手，摔出去！对手会被摔得不知所措，而且对于自己的破绽被抓到惭愧万分，精神伤害颇大！

投掷技使用法是在一定的距离下按→+C(依角色的不同，也有向←+C 的可能)。和其他的技巧有一点决定性的不同，就是必须靠近对手到一定的程度才行。

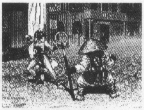
《饿狼 3》的战线系统共分为内、中、外三线，主要战斗仍在中线，当躲避攻击或想绕到对方身后及奇袭时用边闪技巧移动到内线(接近玩家)或外线(往画面深处)。在内、外线可作移动、突进和线攻击，但不能跳跃和防御，而且一段时间后会自动回到中线。

内边闪(AB 同时按)

向内线移动，角色要往内线方向移动时使用；而要对内线的对手施展攻击时亦可使用。



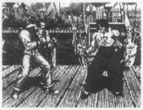
▲在中线上时，二钮同时按

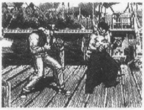


▲背向玩家，移动到前排

外边闪(BC 同时按)

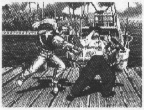
向外线移动，要让角色往外线方向移动时使用；当对手在外线时，也可用此向他攻击。





越线攻击对手

在内线或外线时，按攻击键即可向对手攻击，这称为越线攻击。依情况不同可换用拳钮或脚钮；被击中的对手会顺着我方的前进方向飞到另一条战斗线上，而我方则会回复到中线上。



▲特瑞从外线用拳攻击



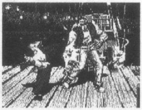
▲洪福被打飞到内线上来了

反越线攻击

要对抗越线攻击的对手时，只要用和对手移动到同样的线上操作即可；此处又因站立或蹲下的不同而使技巧的内容改变，受到攻击的对手，会强制回到中线上。



▲向内打



▲向外攻

REAL BOUT 饿狼 格斗系统 演变

《RB 饿狼》从《饿狼 3》中完全不变而延续下来的操作包括前冲、疾退、浮跃、回避攻击、闪身攻击、空中防御、挑拨等。但其余的方面则大幅度，主要的变更有以下几点：

技巧的变更

●组合技

所有人共通的组合技是 A・B・C

●必杀技

由于按键配置的变化，使多数必杀技出法随之改变，而令人振奋的是很多在《3》中遭删去的必杀技也被捡了回来，新人们追加新技就更不用说了；伪技也相应地增加了。

●受能量槽管制的超杀

饿狼系列终于在《RB 饿狼》中首次出现了能量槽系统，这是可以控制超必杀技及潜在能力的双重能量槽，一旦使用这种具有强大破坏力的超必杀技或潜在能力击中对手，就能够瞬间逆转。

超必杀技

当能量槽全满时，就会显示 S・POWER 字样，这时就可以使用超必杀技了，另外在在体力槽闪烁（重伤）态不须能量槽全满也可使用超杀。

潜在能力

在体力槽闪烁（重伤）且能量槽也全满时才可使用，这时能量槽会显示为 P・POWER，如金的凤凰脚在本作中即是潜在能力。





源自《VR 战士》的三大技巧

●对地攻击和起身攻击

对地攻击，起身攻击均不是全角色的共通技，如东丈、金家藩和秦氏兄弟就既不会对地追击也不会起身攻击。

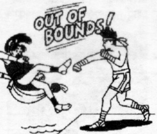
而在有这两种能力的人中，多数的操作是共通的：对手倒地时攻击为↑或↓＋重拳，起身时攻击为重拳。

●侧转起身

侧转起身即是在倒地时连打 D 键，这样就可横滚到另一线再站起来。

●RING OUT

在很多场地的边缘都摆着障碍物，若它们被破坏掉，而有人被打出场外或他自己冲出边界时便算 RING OUT 而失败。



D 键作用的变更

D 键在前作原本是重脚，现在变成了负责线移动的键钮，这样，要使用线移动便轻松多了。

●空中转身

在空中按 D，角色会在空中转身，这时可按键攻击对手或防御，可用于跳跃后被对手趁机走到身后时。

体力槽的变更

《饿狼 REAL BOUT》的体力槽十分特殊，由过去一条的一层改为两层，从而使不同技巧的攻击力能表现得更为清楚。



SNK 格斗游戏能量槽进化史

气力系统这一概念最早于 92 年 12 月，在第一个突破 100M 的 SNK 游戏《龙虎之拳》上登场。在《龙虎》1、2 代中，不仅超必杀和隐藏必杀技这两种超级技，普通的必杀技也会耗气力，因此这种气力槽系统并非很受好评。

到了《'94 格斗之王》中，气力槽改名为超能量槽，只与超必杀技有关，而战士们的超必杀技只一种，使用条件为：超能量槽全满状态（使用后须再积蓄），或重伤状态（重伤后可随意使用）。发展到《'96 格斗之王》，超必杀技在同时能量槽全满及重伤时即可强化成威力更大的“MAX 超必杀”。

有趣的是《龙虎之拳》中的角色在《'94》或《'95》中，原本的超必杀技（如霸王翔吼拳）变成了普通的必杀技，而隐藏必杀技（如龙虎乱舞）作为超必杀技存在，而在《'96 格斗之王》，霸王翔吼拳又变回成超必杀技。

而《REAL BOUT》集两者之长，设定了与《龙虎》相似的两种超级技巧——超必杀技与潜在能力，但同时与“格斗之王”一样，普通必杀技不会消耗能量槽，相反可以令能量有所增加。至于条件，超必杀技是在重伤或能量满档（S・POWER）时可用，而潜在能力是在重伤且能量满档（P・POWER）才允许使出。自然，因为潜在能力的条件更不易达成，故它的威力更高过超必杀技。

饿狼传说3 实战技巧 研究

万能的突进技

突进技的特色

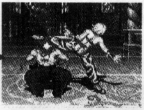
1. 普及度非常高，所有角色均最少有一招，
2. 威力比以往的《饿狼》大幅度强化，是最直接获得巨大效果的方法，
3. 出招及收招的空隙比平常少，加上兼有进攻、移动（逃跑）的双重本质，因而被一般玩者视为游戏中的主战兵器。

奇袭术——突进攻击

与对手保持中等距离时，用突进敏捷接近对手，并且攻击，即称为突进攻击；若做为奇袭战术来使用，可发挥相当大的威力。通常都是使用重拳或是重踢，但在可以突进后使用抛投技也是比较常用的技巧。



▲玛莉的冲刺速度是极快的，令对手难以防御。

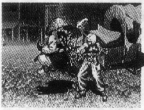


▲突进之后立即使用强踢，OK！命中对手！

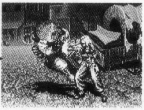
用普通技压倒必杀技

只要能抓得到对手的破绽，并趁隙攻击的话，即使用普通技也能将也杀技抵消掉；有些必杀技在出招的动作中简直是无防备状态，而有些则在一开始就出现极大的破绽，此时若加以攻击，必杀技会被此攻势打断，这时就要使用快速的弱攻击了。





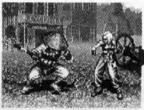
▲双角的"破灭之炎"在即将出招时会先上浮在半空中，此瞬间攻击！



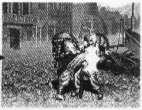
▲只用轻拳就可以俐落的打消双角的攻击，真令双角遗憾！

不同距离突进技的应用

1. 近距离战：在近距离战中，威力强大的突进技常取代无敌技作为"招式取消"的后续。
2. 中距离战：这种距离下突进技扮演了追打、压制浮跃和与对手交换位置的角色。
3. 长距离战：在长距离时突进技主要是用来与飞行道具并用，或是打击在远处腾空的敌人，把"安全位置"从战斗中抹除。
4. 对边闪战：最后一种即是对闪边战用，在攻击方面，突进技可技可打击刚回中线而毫无防备的对手，其次是在对方边闪后以突进技逃跑和混乱对手的前后方向。



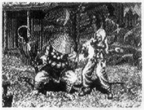
▲对接近战感到棘手的双角也可以这么来一下。



▲再使用强踢；之后再运用其它的技巧吧。

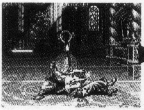
快速牵制对手的技巧

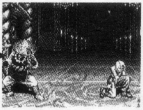
一面制止对手的攻击。而能抵消对手的必杀技或强攻击者，即称为牵制攻击。例如快速而敏捷的站立轻拳即是最常被使用的一招、只出一拳也能达到牵制的效果。



气绝和勒技的回复

想要脱离气绝的状态，只要将摇杆和按键连续地乱按一通，就能很快再站起来；而对付投技中的勒技，只要我方连按和该技相同的按键，就可挣脱对方的纠缠。

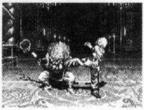




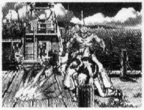
巧妙利用线移动的战术

随着对手一面相战、一面大幅移动位置，战斗的区域不断扩大；卷轴是向左右卷动的、战斗位置又分三线，对行动敏捷的角色而言，等到玩家看见他那线移动的动作时，恐怕来不及防御了。因此必须考虑每个角色的特性。

令对手迷惑



站到背后

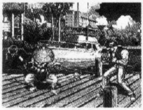


回避飞行道具

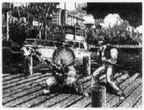


越线攻击的距离

从那线移动而产生的攻击若在距离抓准的情况下，多半能适时给对手以痛击；要拉开到适当的距离，可用拳、脚等攻击进行。



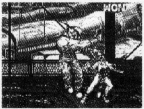
▲双角从这个位置发出攻击。



▲打不中～!?是不是……脚太短了?

把对手打飞出去

被越线攻击所击中的对手往往会被击飞出去，脱离原所在的战线。在胜负已见的时候，若用此攻击做为致命的一击，看着对手被打得飞到画面的另一端，非常有趣。



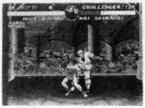
▲在佛朗哥舞台被致命一击打中的不知火舞。



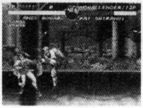
▲飞啊飞啊飞向你……好痛呀！

越线攻击连续技

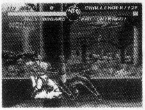
先闪到内线或外线，用越线强攻击将中线的对手打至与自己相反的另一线，同时已方回到中线，然后再用反越线攻击将对手击回中线，最后以必杀技追打。这就是利用越线攻击所形成的连续技。



▲在外线的安迪先将舞往内线打。



▲跟着将不知火舞踢回中线。

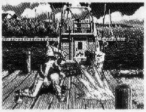


▲最后接上一记超斩影拳。

你会用哪种级别的必杀技?

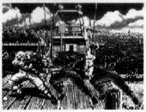
●LEVEL1：↓↘→・按键[例：能量波]

这是最为玩家熟悉的的必杀技指令之一，在输入指令时，首先要静下心来，平稳的转动摇杆，此时要小心，若不在摇杆转到右时即刻停止，角色会跳起来，指令就失败了。



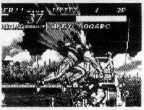
●LEVEL2：↙→・按键[例：斩影拳]

这一类的指令，不必规规矩矩的推↙、弹回、再→；只要准确的推动即可，但是要小心别转动摇杆了。出招也许缓慢一些，但是只要确实输入就可以出招成功。



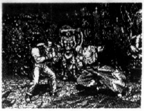
●LEVEL3：→↓↘・按键[例：灌篮强击]

首先让角色向前走动，同时试着使出LEVEL1的技巧；此时再立刻推动摇杆，并让它突然停在↘方，要一气呵成。仿佛是写个Z字似的，就能自然输入成功了。



●LEVEL4：←蓄→・按键[例：邪影拳]

这一等级十分特殊，邪影拳可说是代表技；玩家一方面要注意摇杆的连续动作，另一方面又要留心蓄气的时间，而↖→↙三个方向都能蓄气。不同的技巧蓄气的时间也会略有差别，这一点要特别小心。



不单只是挑衅

离开对手之后按C钮，就可摆出挑衅姿势。使用这一招并不会提升角色的反应力，只是表示侮辱对手罢了；但是不知火舞在使用时，却和其潜在能力有关，这可谓特殊情形。



超必杀技的使用时机

体力值闪烁时，不要刻意和对手保持距离，避免被对手发现我方将要使用的超必杀技。然后暗中迅速输入指令。

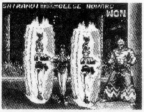
▶其实在一般的状况下，超必杀技有1/1024的机会会引发潜在能力，而角色名字未必是绿色



"阳炎之舞"运用技巧

自《饿狼3》推出以来，阳炎之舞都被视为是数一数二的难用招式。一般的理由有二：一．出招不够快，形成一定程度的破绽。二．招式的命中范围虽强，但对手也能从空隙中突入，造成被动的不利形势。这是由于对"阳炎之舞"的错误认知所然。

事实上，阳炎之舞应作对边必杀技使用，当对手以突进接近时，若他决定了要进攻路线的话，一般都是三种进攻路线：上边闪、下边闪、空中。当对手边闪时输入"阳炎之舞"，便可封杀他的边闪攻击。即使对方及时放弃攻击，你亦可争取到一些收招时间。这时的阳炎之舞不但威力比普通技强，并具有一定的对空能力，而且不用瞄准对手使用，就像布下陷阱等对手钻入一样。

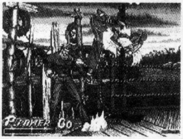


▲若将阳炎之舞作为封边技使用，威力会大得多。

REAL BOUT 饿狼·拆招解式

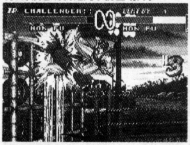
●达克跳开了

达克的旋转头捶在收招时会在对手面前着地，这令他很容易受反击，但是，只要在对手中了或防了这招时按C，他就会多出一脚，然后马上弹开，BYE!



●真·九龙之舞

洪福的九龙之舞本为下段技，但其实可以对空。对手在空中中招后，会被洪武跳起来打8HITS，虽然威力不大，但对手会被弹到爪哇国外，若版边已无障碍物，很容易就把对手扔出场外。



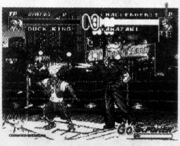
●恐怖的当身技

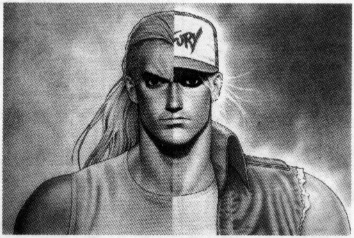
可以将任何普通攻击与很多必杀技攻击返回的当身技是"饿狼"的招牌绝技，以前只是BOSS级人物吉斯专利，不过在《REAL BOUT》中，玛丽和比利（跟吉斯学的吗?）也掌握了这一技巧。



●玩蛇之奥义

山崎龙二的蛇拳平时攻击力少的可怜，但当你输入指令后按着C键蓄招（最多7秒）后再击向对手，威力便能超过超必杀技！可实战时用得上吗?





秘技

饿狼传说特别版 ARC/NG · CD/SFC

使用坂崎良

街机版和 NG · CD 版要使用良必须完美爆机（打倒良）一次后于演示画面输入“↑←↓→↑A↑→↓←↑C”指令。

SFC 版则是在厂商（TAKARA）画面时输入↓↘→↘↓↙←· x“饿狼传说”四字变蓝即成功。

坂崎良的招式

招式	指令
虎煌拳	↓↘→ · 拳
虎炮	→↓↘ · 拳
飞燕疾风脚	↙蓄→ · 腿
暂烈拳	重拳连按
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→ · 重拳
★龙虎乱舞	↓↙←↙→ · 轻腿＋重腿

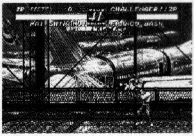
饿狼传说 3 SS/NG · CD

选用山崎龙二及秦氏兄弟

不论游戏难度，首先要把秦氏兄弟 2 人打败并将进度记录下来，然后在下次开始游戏前先“LOAD SAVEDATA”读出进度，接着选 NEW GAME，在角色选择画面中，顺序将光标指向特瑞→洪武→不知火舞→吉斯→鲍伯→望月双角→安迪→佛郎哥→东丈→玛丽，并在指向每一人时按一次 B 键（这是 NG · CD 的按法，SS 是按 1P 的 R 键），成功的话“HERE COME NEW FIGHTERS”字样并来到可选用山崎龙二及秦兄弟的全部 13 人的角色选择画面。

选微型战士出击

在对战模式中，在角色选择画面中选定角色时同时按着 1P 和 2P 手柄的 BC 两键（SS 是 AY 两键），这样游戏开始后，双方角色都会以超小型尺寸进行战斗，人物的攻击判定都是以变小后的大小来计算，但大部分必杀技的尺寸还会保持原大。



饿狼传说 3 SS

使用潜在能力

在敌人出场前的字幕画面中，只要按住 ABY 不放直到对战画面出现“GO”时连 START 也一并按住不放，那么角色的名字便会转成黄绿色，亦即代表可使用潜在能力。

REAL BOUT 饿狼传说 ARC

变成调试版

当 DEMO 画面中 SNK 字样出现后，同时按下 1P、2P 的 A、B、C、D、START 键，这样当 NEO · GEO 画面消失后，此时会出现 95－11－30 15:45 的字样；之后若能随时按 1P 和 2P 的 START 来出现或关闭一个调色板，就说明现在已经变成调试版了，在其中可以有以下功能：

●随意移动画面：出现调色板后可以利用 2P 摇杆来移动画面看整个场景，按住 2P 的 D 来移动可加快速度修改人物的颜色

按 2P 的 B 键可到下一页，2P 的 C 键到上一页来选择人物的调色板，人物颜色就会随之变化。

●功能菜单：按 1P 的 A 键会出现一功能菜单，其中 WINDOW 是调色板的开关，BACK1 和 BACK2 是游戏背景的开关，OBJ1 是控制人物的出现，OBJ2 是障碍物的开关，OBJ3 是时间开关，设定成 OFF 时无时间限制。

●版面和舞台选择：对 CPU 战单打时，当选择人物后会出现一个版面选择画面。而当有人挑战时，会出现舞台选项画面。

●简单超杀和潜在能力：在游戏时你会发现原先的超必杀潜在能力出法不灵了，但只要简单地按↓↓A 和↓↓C 就可发出超必杀和潜在能力，并且可以无限次使用。

●随时防御取消：平时要在能量呈黄色时才可用的防御取消变成可无条件使用。

如何消除调试版?

若其间没有人作过新的签名记录，只要关机再开就可变回正常，

若已有人作过新的记录，便一定要在 SNK 底板中的 HARDWAVE TEST（硬件测试）中，选择清除 BACKUP MEMORY（电池记忆）才能恢复正常。





THE KING OF FIGHTERS

格斗之王



出品公司:SNK

■首创组队战斗系统

格斗之王发展历史 回顾

THE KING OF FIGHTERS'94
'94 格斗之王

ARC/196M/94.8.25 NG・CD/94.11.12

SNK 的《'94 格斗之王》再次将格斗游戏推上了一个新高峰。她集结 SNK 历代游戏中的角色，包括《饿狼传说》,《龙虎之拳》,《怒》,《雅典娜》等代表作中的主角。

游戏的系统，基本上和一般格斗游戏相同，是一对一的对战类型。但奥妙之处就是象柔道和剑道的团体战一样以队制来进行。本游戏共有 8 队，每队由 3 人组成。败者由队友补上，胜者便能进入下一回合，而且损失体力也会得到部分补充。所有人都有超必杀技，待机或被打倒的队友会在背景上观战。本游戏的另一个特色，就是在团体战时，若在画面处可见到己方未被打败的队友时，若自己被打晕并遭到勒技的攻击，就可以呼唤队友出来支援，阻止敌人乘胜追击，并且自己也会立即清醒；此外，出战人物次序也可由玩家自由改变。

该节目在 94 年推出时产生的轰动可想而知。即使是在家用版的 NEO・GEO CD 中，该游戏的销量也是数一数二的。其中最引人注目的当属包括不知火舞、KING、坂崎百合的女性队。玩家必须熟悉队中每一位角色的招式及性能才能顺利过关斩将，使节目相当有挑战性。



THE KING OF FIGHTERS'95
'95 格斗之王

ARC/250M/95.7.25 SS/96.3.28
NG・CD/95.9.29 PS/96.6.28

公元 1995 年，世界各地的豪强再次收到了格斗大会的邀请函。而函上的署名者是"R"!?难道 94 年格斗赛上在航母上自爆的幕后黑手卢卡耳还没有死吗？会有谁代表美国队参加格斗大会呢？新主人公八神庵与草雉京有什么关系？

这就是 SNK 超受欢迎的《KOF' 94》之续篇——《KOF' 95》。其一经推出，即成为 1995 年街机最成功格斗游戏之一。它不但承继了《KOF'94》独特的 3 VS 3 队制对战方式，还大力提倡像边闪，能量计，防御取消技，指令取消技及空中超必杀等实用作战系统，令游戏的寿命大为延长。

《'95》比起《'94》在系统上的最大的变更点是增加了编队(TEAM EDIT)功能。玩家除了可以用游戏中已设好的队伍来玩外，还可按自己的爱好，从各队中精选出自己的拿手人物来组成一只劲旅。而电脑也会随机地组成队伍来应战。这样，队伍的组合方式可达 2000 种以上……



THE KING OF FIGHTERS'96
'96 格斗之王

ARC/362M/96.9.27 NG・CD/96.10.25

96 年新推出的《格斗之王》第三作《KOF' 96》再创 SNK 格斗游戏中角色最多的记录。共 27+2 人，比前作《KOF' 95》还多三人。

游戏中的女性角色多达 9 人，也是历届 SNK 格斗游戏中最多的，将 SNK 现代女性格斗家会聚一堂。

其独特的编队 (TEAM EDIT)功能仍然保留。虽然只新增了一个队伍，但能使角色的组合方式远远增多。



94/95/96 格斗之王　出招表

A:轻拳　B:轻脚　C:重拳　D:重脚　A+B:攻击闪避(在 96 中 A+B 是后紧急回避,→+A+B 是前紧急回避)
A+B+C:蓄气　B+C:挑拨　C+D:超重击　→→:前冲　←←:疾退　★:超必杀技

(94、95、96)主人公队

草雉京 KYO KUSANAGI



<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>百式・鬼燃烧</td><td colspan="3">→↓↘・A/C</td></tr>
<tr><td>百壹式・胧车</td><td colspan="3">←↓↙・B/D</td></tr>
<tr><td>贰百拾贰式・琴月阳</td><td colspan="2">→↘↓↙←・B/D</td><td></td></tr>
<tr><td>七拾五式改</td><td colspan="2">↓↘→・B/D</td><td></td></tr>
<tr><td>百八式暗钩手</td><td></td><td colspan="2">↓↘→・A/C</td></tr>
<tr><td>百拾四式・荒咬</td><td>↓↘→・A</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>百贰拾式・九伤</td><td>荒咬中↓↘→・A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>百贰拾式・八错</td><td>九伤中 A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>荒咬中→↘↓↙←・A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>百贰拾式・七濑</td><td>九伤或八错中 B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>外式・砌穿</td><td>八错中 A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>百拾五式・毒咬</td><td>↓↘→・C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>四百壹式・罪咏</td><td>毒咬中→↘↓↙←・A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>四百贰式・罚咏</td><td>罪咏中→+A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>九百拾式・鹤摘</td><td>↓↙←・A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★里百八式・大蛇雉</td><td>↓↙←↙↓↘→・A/C</td><td colspan="2">↓↙←↙↓↘→・C</td></tr>
</table>



二阶堂红丸 BENIMARU NIKAIDO

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>真空片手驹</td><td colspan="3">→↘↓↙←・B/D</td></tr>
<tr><td>居合蹴</td><td colspan="3">↓↘→・B/D</td></tr>
<tr><td>反动三段蹴</td><td></td><td colspan="2">居合蹴中↓↑・B/D</td></tr>
<tr><td>反动三段蹴</td><td>←↓↙・B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>超级闪电踢</td><td>→↓↘・B/D</td><td>↓↑・B/D</td><td></td></tr>
<tr><td>雷韧拳</td><td>↓↘→・A/C</td><td colspan="2">→↓↘・A/C</td></tr>
<tr><td>空中雷韧拳</td><td>空中↓↘→・A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>红丸投</td><td>近身←↙↓↘→・C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★雷光拳</td><td colspan="3">↓↘→↓↘→・A/C</td></tr>
</table>



大门五郎 GORO DAIMON

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>地雷震</td><td colspan="3">→↓↘・A/C</td></tr>
<tr><td>超受身</td><td colspan="3">↓↙←・B/D</td></tr>
<tr><td>天地返</td><td colspan="3">近身→↘↓↙←→・C</td></tr>
<tr><td>出云投</td><td colspan="2">←↙↓↘→・A</td><td></td></tr>
<tr><td>切株返</td><td colspan="2">←↙↓↘→・C</td><td></td></tr>
<tr><td>超大外割</td><td>←↙↓↘→・B</td><td colspan="2">近身→↙↓↘・D</td></tr>
<tr><td>★地狱极乐落</td><td colspan="3">近身(→↘↓↙←)×2・C</td></tr>
</table>

94/95/96格斗之王　出招表

(94、95)龙虎之拳队·(96)新龙虎队

坂崎良 RYO SAKAZAKI



	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
虎咆	→↓↘·A/C		
虎煌拳	↓↘→·A/C		
空中虎煌拳		空中↓↘→·A/C	
暂烈拳		→↘↓↙←·A/C	
霸王翔吼拳		→←↙↓↘→·A/C	
飞燕疾风脚	→↘↓↙←·B/D	↙蓄→·B/D	
极限流连舞拳	近身←↙↓↘→·A/C		
猛虎雷神刚	↓↙←·A/C		
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C	↓↘→↘↓↙←·C	
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C		

罗伯特 ROBERT GARCIA



	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
龙击拳	↓↘→·A/C		
龙牙	→↓↘·A或C		
飞燕龙神脚	空中↓↙←·B/D		
极限流连舞脚	近身←↙↓↘→·D		
幻影脚		→↘↓↙←·B/D	
霸王翔吼拳		→←↙↓↘→·A/C	
飞燕疾风脚		↙蓄→·B/D	
飞燕旋风脚	→↘↓↙←·B/D		
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C	↓↘→↘↓↙←·C	
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C		

坂崎琢磨 TAKUMA SAKAZAKI

妹妹！你终于回来了！

'94&'95格斗之王	
虎煌拳	↓↘→·A/C
飞燕疾风脚	↙蓄→·B/D
翔乱脚	近身→↘↓↙←·B/D
暂烈拳	→↘↓↙←·A/C
霸王至高拳	→←↙↓↘→·A/C
★龙虎乱舞	↓↘→←→·A+C



坂崎由莉 YURI SAKAZAKI

	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
虎煌拳	↓↘→·A/C		
雷煌拳	↓↘→·B/D		
百烈掌打移动投	→↘↓↙←·C		
空牙	→↓↘·A/C		
百烈掌击		近身→↓↘·A/C	
霸王翔吼拳		→←↙↓↘→·A/C	
里空牙	强空牙着地→↓↘·A/C		
百烈掌打指令投	近身→↘↓↙←·A		
飞燕疾风拳	↓↙←·A/C		
飞燕旋风脚	↓↙←·B/D		
★飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←·B/D	→←→↘↓↙←·B+C	
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C		

94/95/96 格斗之王 **出招表**

(94、95)女性格斗家队 · (96)新女性格斗家队



不知火舞 MAI SHIRANUI

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>花蝶扇</td><td colspan="3">↓↘→ · A/C</td></tr>
<tr><td>龙炎舞</td><td colspan="3">↓↙← · A/C</td></tr>
<tr><td>必杀忍蜂</td><td colspan="3">←↙↓↘→ · B/D</td></tr>
<tr><td>飞翔龙炎阵</td><td colspan="2">→↓↘ · B/D</td><td></td></tr>
<tr><td>飞鼠之舞</td><td>→↘↓↙← · A/C(可空中)</td><td colspan="2">空中↓↙← · A/C</td></tr>
<tr><td>飞鼠之舞改</td><td></td><td colspan="2">↓(蓄)↑ · A/C</td></tr>
<tr><td>★超必杀忍蜂</td><td>↓↙←↙↓↘→ · B/D</td><td colspan="2">→↙→ · B+C</td></tr>
</table>



由莉、别和那帮笨蛋为伍、

藤堂香澄 KASUMI TODOH

'96 格斗之王	
降破	↓↘→ · A/C
空中降破	空中↓↘→ · A/C
白山桃	↓↙← · A/C
灭身无投	←↙↓↘→ · B
杀掌阴蹴	←↙↓↘→ · D
龙卷枪打	近身←↙↓↘→ · C
★超降破	↓↘→↓↘→ · A/C

京 KING

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>毒蛇击</td><td colspan="3">↓↘→ · B/D</td></tr>
<tr><td>落地击</td><td colspan="3">→↓↘ · B/D</td></tr>
<tr><td>双毒蛇击</td><td>↓↘→↓↘→ · B/D</td><td colspan="2">→←→↘↓ · B/D</td></tr>
<tr><td>旋风蹴</td><td></td><td colspan="2">←↓↙ · B/D</td></tr>
<tr><td>猛袭脚</td><td></td><td>↓↙←↖ · B/D</td><td>↓↙← · B/D</td></tr>
<tr><td>龙卷踢</td><td>→↘↓↙← · B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>惊异玫瑰</td><td>→↓↘ · A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>妄想踢</td><td>←↙↓↘→ · B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★幻象之舞</td><td>↓↘→↘↓↙← · B/D</td><td colspan="2">↔↘↓↙ · B+D</td></tr>
</table>



94/95/96格斗之王 出招表

(94、95、96)饿狼传说队

特瑞 TERRY BOGARD

	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
能量波	↓↘→·A/C		
火焰冲拳	↓↙←·A/C		
灌篮强击	→↓↘·B/D		
倒跃踢	→↓↘·A/C	↓蓄↑·A/C	
碎石踢	↓↙←·B/D	↓↙←↖·B/D	
★能量喷泉	↓↙←↙→·A/C	↓↙←↙→·B+C	





安迪 ANDY BOGARD

	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
飞翔拳	↓↙←·A/C		
升龙弹	→↓↘·A/C		↓↘→·A/C
击壁背水掌	近身←↙↓↘→·A/C	↓↙←·B/D(可3次)	
斩影拳	↙→·A/C	↙蓄→·A/C	
空破弹	←↙↓↘→·B/D	↙蓄↗·B/D	
我弹幸	斩影拳中↓↘→·A/C		
幻影不知火	空中↓↘→·B/D		
幻影不知火下颚	幻影不知火着地中A/C		
幻影不知火上颚	幻影不知火着地中B/D		
★超裂破弹	↓↙←↙↓↘→·B/D	↓蓄↘→·B+D	



东丈 ORRUASHA JOE HIGASHI

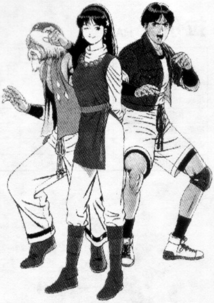
	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
旋风拳	←↙↓↘→·A/C		
爆烈拳	连按A/C		
虎破脚	→↓↘·B/D	↓↘→↗·B/D	
电光踢	←↙↓↘→·B/D	↙↗·B/D	↙(蓄)↗·B/D
黄金之踵落	↓↙←·B/D		
爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→·A/C		
★死亡龙卷风	↓↘→↓↘→·A/C	→←↙↓↘→·B+C	

94/95/96 格斗之王　出招表

(94、95、96)超能力战士队

麻宫雅典娜 ATHENA ASAMIYA

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>精神力球</td><td colspan="3">↓↙←·A/C</td></tr>
<tr><td>凤凰箭</td><td colspan="3">空中↓↙←·A/C</td></tr>
<tr><td>划空光剑</td><td colspan="2">(可空中)→↓↘·A/C</td><td></td></tr>
<tr><td>精神力反射波</td><td>→↘↓↙←·B/D</td><td colspan="2">←↙↓↘→·B/D</td></tr>
<tr><td>心灵传送术</td><td>↓↘→·B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★闪光水晶波</td><td>←→↘↓↙←·A/C</td><td colspan="2">←→↘↓↙←↖·B+C</td></tr>
<tr><td>★空中闪光水晶波</td><td>空中←→↘↓↙←·A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★水晶超射</td><td colspan="2">闪光水晶波后↓↙←·A/C</td><td></td></tr>
</table>





椎拳崇 SHIN KENSU

<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>超球弹</td><td colspan="3">↓↙←·A/C</td></tr>
<tr><td>龙颚碎</td><td colspan="3">←↓↙·B/D</td></tr>
<tr><td>龙爪击</td><td colspan="2">空中↓↙←·A/C</td><td></td></tr>
<tr><td>龙连牙</td><td></td><td colspan="2">←↙↓↘→·A/C</td></tr>
<tr><td>龙连牙·地龙</td><td>←↙↓↘→·A</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>龙连牙·天龙</td><td>←↙↓↘→·C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>★神龙天舞脚</td><td>↓↘→↘↓↙←·D</td><td colspan="2">↓↘→←→·D</td></tr>
<tr><td>★神龙凄煌裂脚</td><td>↓↘→↘↓↙←·B</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>



镇元斋 CHIN GENZAI

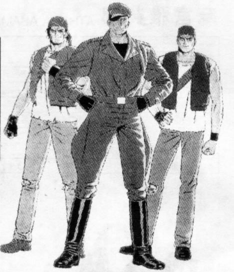
<table>
<tr><th></th><th>'96 格斗之王</th><th>'95 格斗之王</th><th>'94 格斗之王</th></tr>
<tr><td>飘箪击</td><td colspan="3">↓↙←·A/C</td></tr>
<tr><td>柳磷蓬莱</td><td colspan="3">→↓↘·A/C</td></tr>
<tr><td rowspan="2">回转空突拳</td><td colspan="3">←↙↓↘→·B/D</td></tr>
<tr><td>醉管卷翁中→+B/D
望月醉中←↙↓↘→·B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>醉管卷翁</td><td>↓↘→·A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>蝶袭鲑鱼</td><td>醉管卷翁中→+A/C</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>望月醉</td><td>↓↙←·B/D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>龙蛇反蹦</td><td>望月醉中↑+B</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>鲤鱼反蹦</td><td>望月醉中↑+D</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>鬼醉酒</td><td colspan="2"></td><td>←↓↙·A/C</td></tr>
<tr><td>★轰栏炎炮</td><td colspan="3">↓↘→↓↘→·A/C</td></tr>
</table>

94/95/96格斗之王 出招表

(94、95)怒之队·(96)新怒之队

拉尔夫 RALF

	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
机炮拳	连按A或C		
格林机关炮	←蓄→·A/C		
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→·D		
急降下爆弹	↓蓄↑·A/C		
拉尔夫踢	←蓄→·B/D		
★超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←·A/C	↙蓄←→·C	
★乘马机炮拳	↓↘→↘↓↙←·B/D		





克拉克 CLARK

	'96格斗之王	'95格斗之王	'94格斗之王
机炮拳	连按A或C		
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→·D		
格林机关炮		←蓄→·A/C	
超级阿拉伯摔击		←↙↓↘→·C	
旋转摇篮	←↙↓↘→·A/C		
科学怪人抓	←↙↓↘→·B		
凝固汽油弹	→↓↘·A/C		
烈火闪光肘	指令投中↓↘→·A/C		
★终结阿根廷攻击	(→↘↓↙←)×2·C		



莉安娜 LEONA

'96格斗之王	
月光锯	↓蓄↑·A/C
威武军刀	←蓄→·B/D
X口径炮	↓蓄↑·B/D
涡旋发射器	←蓄→·A/C
★V字金锯	空中↓↘→↘↓↙←·A/C

哈迪伦 HEIDERN

'94&'95格斗之王	
破月击	↓蓄↑·A/C
贯光十字斩	←蓄→·A/C
空破脚	↓蓄↑·B/D
雷电闪光拳	近身→↘↓↙←·C
★最后闪光拳	←蓄↙↓↑·B+C

94/95/96 格斗之王 出招表

(94、95、96)金家藩队

金家藩 KIM KAP HWAN

	'96 格斗之王	'95 格斗之王	'94 格斗之王
飞燕斩	↓蓄↑·B/D		
半月斩	↓↙←·B/D		
飞翔脚	空中↓↘→·B/D		空中↓+B/D
流星落	←蓄→·B/D		
空砂尘	↓蓄↑·A/C		
★凤凰脚	↓↙←↙→·B/D	↓↙←↙→·B+D	





陈可汉 CHAN KOE HAN

	'96 格斗之王	'95 格斗之王	'94 格斗之王
铁球粉碎击	←蓄→·A/C		
铁球大回转	连按A或C		
铁球飞燕斩	↓蓄↑·B/D		-
大破坏投	近身→↘↓↙←·C		
★铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←·A/C	↓↘→↘↓↙←·C	



蔡宝健 CHOI BOUN GE

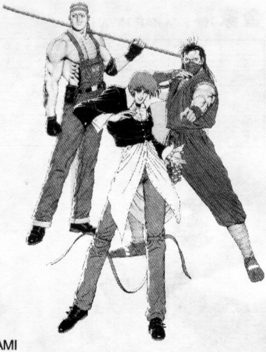
	'96 格斗之王	'95 格斗之王	'94 格斗之王
龙卷疾风斩	↓蓄↑·A/C		
飞翔空裂斩	↓蓄↑·B/D		
飞翔脚	空中↓↘→·B/D		
旋风飞猿刺突	←蓄→·B/D		
回转飞猿斩		←蓄→·A/C	
方向转换	飞翔空裂斩或旋风飞猿突中方向+攻击键		
疾走飞翔斩	←蓄→·A/C		
真!超绝龙卷真空斩	(→↘↓↙←)×2·A/C	←蓄↙↓↑·B+C	←蓄→·A/C

94/95/96格斗之王 出招表

(95)八神队·(96)新八神队

比利 BILLY CANE

'95格斗之王	
旋风棍	A/C连按
雀棍落	↓↙←↖·A/C
三节棍中段打	←↙↓↘→·A/C
旋风飞翔棍	↙↓↘→·B/D
★超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←·A+C



如月影二 EIJI KISARAGI

'95格斗之王	
气孔炮	↓↘→·A/C
流影阵	←↙↓↘→·A/C
天马脚	↓↙←↖·B/D
霞斩	↓↙←·A/C
骨破斩	→↘↓↙←·B/D
斩铁波	↓↘→↘↓↙←·A/C
影迹	↓↘→·B/D
★斩铁螳螂拳	←↙↓↘→↘↓·B

八神庵 IORI YAGAMI

	'96格斗之王	'95格斗之王
百式·鬼燃烧	→↓↘·A/C	
贰百拾贰式·琴月阴	→↘↓↙←·B/D	
百贰拾七式·葵花	↓↙←·A/C(可3回)	
百八式·暗钩手	↓↘→·A/C	
屑风	近身←↙↓↘→·C	
★禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↙←↙↓↘→·A/C	↓↙←↙↓↘→·C



麦卓 MATURE

'96格斗之王	
死亡坠落	↓↙←·A/C(可3回)
钢铁屠杀	↓↙←·B/D
绝望之手	→↓↘·A/C
决择摔击	←↙↓↘→·A/C
★天国滑行	↓↙←↙↓↘→·B/D

薇思 VICE

'96格斗之王	
残暴踢	↓↙←·B/D
空中残暴踢	空中↓↙←·B/D
印度贺礼	近身→↘↓↙←→·C
决择摔击	←↙↓↘→·A/C
★连续反射打	近身(→↘↓↙←)×2·C

94/95/96 格斗之王 出招表

(94)BOSS・(95)BOSS・(96)BOSS 队



卢卡尔 RUGAL BERNSTEIN

'94& '95 格斗之王	
烈风拳	↓↘→・A/C
帝王波动拳	→←↙↓↘→・A/C
空斩脚	↓↙←↖・B/D
天神摔投	→↘↓↙←・A/C
★帝王爆烈拳	(→↘↓↙←)×2・B+C



草雉柴舟 SAISYU KUSANAGI

'95 格斗之王	
百八式暗钩手	↓↘→・A/C
百八式鬼燃烧	→↓↘・A/C
四百贰拾七式・神悬	→↘↓↙←・A/C
★里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→・C



比克 MR. BIG

'96 格斗之王	
大地爆弹	↓↘→・A/C
十字冲击	→↘↓↙←・A/C
旋转长矛	→↘↓↙←・B/D
加州罗曼史	→↓↘・A/C
疯狂之鼓	连按 A 或 C
★飞龙升天棍	↓↘→↓↘→・A/C

吉斯 GEESE HOWARD

'96 格斗之王	
烈风拳	↓↘→・A
烈风双拳	↓↘→・C
疾风拳	空中↓↙←・A/C
上段当身投	←↙↓↘→・B
中段当身投	←↙↓↘→・D
邪影拳	→↘↓↙←・A/C
飞翔日轮斩	→↓↘・A/C
★斗气风暴	↙→↘↓↙←↘・A/C

克劳撒 WOLFGANG KRAUSER

'96格斗之王	
上段破碎球	↓↙←・A/C
中段破碎球	↓↙←・B/D
战斧踢	↓↘→・B/D
帝王踢	→↓↘・B/D
帝王绝灭踢	←↙↓↘→・B/D
帝王压制技	近身→↘↓↙←・C
★帝王波动拳	→←↙↓↘→・A/C

94/95/96 格斗之王 出招表

(94)美国运动员队



哈维·D HEAVY·D

'94格斗之王	
R·S·D	→↓↘·A/C
爆炸上钩拳	↓↘→↗·B/D
灵魂之花	←↙↓↘→·A/C
★D·疯狂	↓↘→↘↓↙←·C

古洛巴 LUKY GLAUBER

'94格斗之王	
死亡弹跳	↓↘→·A/C
幸运幻想	←↙↓↘→·B/D
旋风投射	↓↙←↖·B/D
★地狱弹跳	↓↙←↙→·B+C

拜仁 BRIAN BATTLE

'94格斗之王	
拜仁箭冲	→↓↘·A/C
重量级冲撞	→↘↓↙←·A/C
旋转身体压	跳跃中↓↘→·B/D
★最强级冲撞	↓↙←→↘↓↙←·C

(96)最终 BOSS

神乐 CHIZUKU



'96格斗之王	
百活 天神之理	→↘↓·A/C
贰百拾贰活 天使之祝词	→↘↓↙←·任一键
连速之祝词·天瑞	前招中↓↙←·任一键
百八活 玉响之瑟音	←↙↓↘→·A/C
★里面八拾伍活 零技之础	↓↙←↙↓↘→·A/C
★里面壹活 三籁之布阵暴风	↓↙←↓↙←·B/D

GOENITZ



'96格斗之王	
腕电~真空波	←↙↓↘→·任一键
腕电~磨灭	↓↙←·A/C
冰河	↓↙←·B/D
★蛟	↓↙←↙↓↘→·A/C
★真实靶气满时	↓↙←↙↓↘→·A/C
★黑暗哭泣近身	(→↘↓↙←)×2·C

'95格斗之王 基本系统 解说

操作方法

基本动作

要控制角色的基本动作就必须要使用摇杆。→是前进，←是后退，↖、↑、↗是进行后跳、垂直跳和前跳，此外如果输入→→或←←，角色就可以向前突进或向后疾退

除了角色的移动之外，当对手攻击时，如果输入和对手的相反方向，就可以进行防御。←是能够防御空中攻击的站防。↙是能防御蹲下脚踢蹲防。《95》已有了不能蹲防的地面中段技，所以不光是对付空中攻击，就是在地面战时也要注意使用站防！

按键功能

和SNK其它格斗游戏一样，按键分别是A、B、C、D四个。A是轻拳攻击、B是轻脚攻击、C是重拳、D是重脚。轻系的攻击虽然不容易出现破绽，而且能够连续攻击，但是对手的损伤并不高。而重系的攻击出招时间较长，破绽较大。不过，一旦击中对手便能使对手造成重创。所以一定要根据情况灵活运用。另外，这四个键的组合还可以产生各种特殊动作：同时按AB是攻击闪避，ABC同时按是援护攻击、BC同时按是挑拨、CD同时按是撞飞攻击。

特殊动作一览

攻击闪避(A+B)

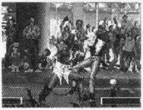
如果同时按下AB两钮，角色就会进入半无敌的攻击闪避状态，这时一般攻击对之均无效。可以用于回避对手的飞行道具，或是闪过对手的飞踢。但是攻击闪避是无法回避投掷技的，而且使用后也会出现少许破绽，一定要掌握使用时机。



▲可以回避对手的飞行道具。

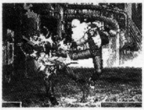
闪避后攻击

在攻击闪避时，如果按下A－D之间任何一个键，就可以中止闪避做出攻击。闪避后从无敌状态攻击的方式是这种技法的特点。但由于攻击本身不是处于无敌状态，所以要特别注意可能遭到对手必杀技的反击。



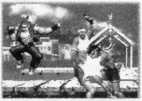
撞飞攻击(A+B)

如果同时按CD两个键，就可以使用这种大威力的撞飞攻击。这种技法的特点，就是只要命中对手时，无论对手是处于什么样的状态，都会立即倒下，受创比一般的重攻击大。



援护攻击(A+B+C)

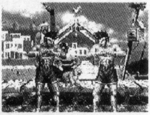
援护攻击能够救助陷入危机的同伴。不过，这种攻击必须要达到以下3个条件才能使用。首先，战斗的角色要成为昏迷状态，并受到对手的勒技攻击；然后，还要在画面中看到尚未失败的同伴；最后就是体力要比对手少。



▲STOP！不准欺负我的同伴！真不愧是组队作战系统。

挑拨(B+C)

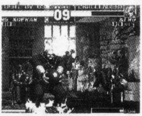
《95》的挑拨动作不只是有趣，而且实用价值也不低。因为它可以减少对手一定的能量，可降低对手蓄满能量后攻击力变高及使用超杀的可能。不过，如果对手的能量槽已处于全满状态，就不会因此而减少能量。



▲挑拨姿势有趣又有用。

蓄气(A+B+C)

这是提升画面下方能量槽中能量的特殊操作方式。当能量槽处于全满的状态时，角色的攻击力会成为原来的1.5倍外，并且能够使用超必杀技。不过一旦使用了超必杀技，能量槽就会再回到初期的全空状态，就需要重新蓄气。

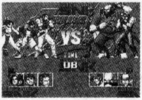


▲当对手倒下就马上蓄气。

组队作战系统

编辑队伍

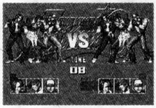
在选择角色时，可以选择是不是要自行编辑队伍。如果选择"NO"，就只是选择设定好的八支队伍中的一队，若选择"YES"，则可以按照自己的喜好来选择角色组成队伍。



▲如果不选择设定队伍过关后就没有爆机画面可看哦！

宇宙神秘队?

选用草雉京、特瑞及八神庵组成一队，这三人的上衣背后分别是太阳、星星和月亮，看来他们之间早有着宿命的关连。



决定出战顺序

选定队伍中的角色后，就要安排他们出战的顺序，是把用的最拿手角色放在最前头打对方一个落花流水呢？还是放在最后来压阵呢？不过，最好还是先看一看对手的出场顺序再作选定吧。

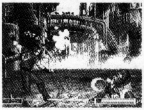


▲如果过了限制时间还没有考虑好，电脑就会强制选择出场顺序。

能量槽与超必杀技

增长能量的方法

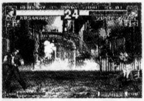
除了同时按 ABC 的蓄气方法外，当受到对手攻击或是防御对手攻击时能量槽中的能量也会有所增长，特别是受到对手的多段式必杀技攻击时能量增长的会更快。而能量一旦蓄满再蓄气就没有用了，对手的挑拨也不能减少能量，但是能量全满状态的持续时间也是有限制的，时间一过能量槽又会变成初期的全空状态。



▲受到攻击时能量就会增长

超必杀技使用条件

前面已经提到过角色在蓄满能量后就可以使用超必杀技，但在另一种情况下角色也能使用超必杀技，那就是血格变红时，这时角色就可以无限制地不断使用超必杀技，而且，如果同时处于能量全满和血格变红的状态下，超必杀技就会具备比平时大 1.5 以上的攻击力，一旦击中对手，就能够瞬间逆转形势，反败为胜，这可说是 SNK 格斗游戏的一贯特点。

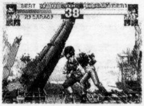


▲要同时达到这两个条件可不是一件容易的事。

取消技与连续技

普通技的取消

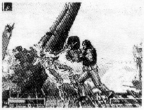
所谓的取消技，就是利用必杀技来解除普通技的收招动作，从而产生连续技。使用取消技的技巧即是在在普通技命中对手的瞬间，输入必杀技的指令，这样就可用必杀技来抵消普通技的收招动作，形成必杀连续技。



▲普通技命中时输入必杀技指令。

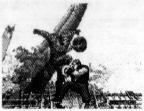
闪避攻击连续技

在攻击闪避后就可以用闪避后攻击来反击对手，不过更为重要的一点就是，一旦闪避后攻击击中对手，就能够再连接必杀技来取消收招动作，从而形成强力连续技，使对手造成极大的创伤。



防御取消技

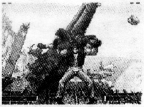
在对战时中，如果连续防御对手 3 次以上攻击，就可抵消第 3 次以后的防御动作，并可使用必杀技反击。而如果能量槽是全满状态，从第 1 击就可进行防御抵消，这所以尽量使用瞬间无敌或出招快的必杀技来反击。



▲在防御状态下输入必杀技指令。

投掷连续技

将投掷技组合在连续技中，在格斗游戏中可是少有的事，不过在《95》中就可以在击中对手用必杀投掷技来取消前一动作的收招形成连续技，记住，这只限于必杀技中的指令投，一般的投技是无法形成连续技的！



▲也能够用投掷技来接续，不过，这只限于必杀技的指令投。

'95格斗之王 实战技巧探索

能量最高状态持续时间

如果想要进行蓄气，共有受到或防御对手攻击，或是同时按下ABC键两种方法。

不过，用这2种方式蓄满气，会出现不同的持续时间。如果是由自己蓄气，就会比受攻击而蓄满有着更长的持续时间，所以，一旦能量槽将要蓄满时，就尽量要由自己进行蓄气。一是为了得到更长的持续时间，二是防止夜长梦多。不然一旦对手进行挑拔，不就前功尽弃了吗？

还有，集气的时机要如何掌握呢？最佳的时机当然是在以必杀技或飞跳攻击使对手倒下之后。但是，如果用蹲下重脚使对手倒下，由于倒下的时间并不长，这时与其进行集气，还不如使用跳跃逆向踢对手背后的攻击方式。

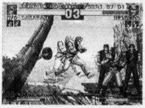


▲两人都在集气，谁比较厉害？

在空中使用超必杀技

金家藩、坂崎良能够在空中使用凤凰脚或龙虎乱舞等超必杀技。使用方法是在空中迅速输入超必杀技的指令，这样就能够在对手的意料之外出奇致胜。

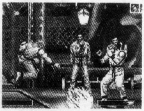
另外，不知火舞也是可以在空中使用超必杀忍蜂的。不过指令的出法就不是在空中输入超杀指令那么简单，而是稍稍有所变更，你能试得出来吗？



空中的招式在地上也可以使用

在《'95格斗之王》中，各个角色都可以向前或向后做快速冲刺。而在冲刺的状态中，其判定是和在空中的时候相同的。不过当然也可以使用蹲下重扫脚这样的地面招式。所以在冲刺的状况下，一些像是飞翔脚那样必须在空中才能使出的必杀技就可以使用了。

能够最有效活用此技巧的，还是数“龙虎之拳”中的两位主角坂崎良。坂崎良可以将冲刺空中虎煌拳和普通技配合使用。在冲刺空中虎煌拳击中时，紧接着再输入指令形成连续技，让人防不胜防。



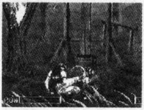
▲向前冲刺然后使出空中虎煌拳。

攻击反弹的差异

如果进行蓄气，将能量提升到最大，就可以增加1.5倍的攻击力，或是能够使用超必杀技。不过，其实还有其他的重要变化。那就是当命中对手时所造成的反弹力，也会比平常时来得大。

如果利用这个优点，那么当攻击遭到对手防御时，就能马上拉开距离，并不会遭到反击。也就是说，能够全力出击，并使用攻击力强的技法。

不过，拉开距离也是有缺点的，那就是很难再进行连续技。但是只要能瞬间判断，再继续配合轻攻击等各种技法的话，就能解决这个问题。因为能增加攻击力，所以即使是一记轻拳，也能给予对手不小的损伤。



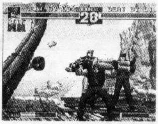
▲当能量在最高状态时，就会加大反弹力。成为这样的距离，对手不太可能反击啦！



▲能量没集满时的攻击。当对手防御就会成为这样的距离，对手可能会反击。

新·投掷连续技

在投掷距离之外若以普通技击中对手，这时紧接着输入投掷系的必杀技指令来取消普通技，就可以形成投掷连续技。这个技巧，只要是拥有指令投技的角色都可以使用，不过难度可是不低哦！



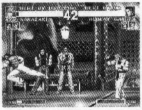
蹲下也可以移动

在“饿狼传说”系列中登场的六个角色（特瑞、安迪、东丈、金加藩、不知火舞、比利），将摇杆推向右下时，可以作出蹲下移动的动作。看来，蹲下行走是饿狼角色的特权！

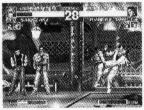


必杀技强弱变更

在使出弱威力的必杀技后，若紧接着输入强威力的指令，那么已发出的弱必杀技就会在中途变成强的必杀技。例如坂崎良的弱虎煌拳在使用中是可以输入强虎煌拳的指令使速度变快。而这种技巧最典型的应用罗伯特的飞燕疾风脚。 弱飞燕疾风脚原本是只能打击对手一发，但在使用中途输入强疾风脚的指令，就会使弱疾风脚演变为能够二段攻击的强疾风脚。



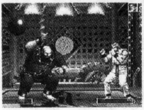
▲在弱疾风脚技途中输入强技指令。



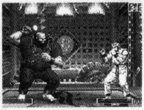
▲变成了能二段攻击的强疾风脚！

中途取消必杀技

一不小心使出本来并不想用的必杀技，是玩家们通常会感到困扰的问题之一。而如果你使出的是陈可汉的铁球大回转，二阶堂红丸的真空片手驹，以及麻宫阿提娜的闪光水晶波的就不会发愁了。因为只要 A、B、C、D 四个钮同时按，就可以将这些取消。但是，能够使用这个技巧的，也就只有这三个技巧而已。而且，除非诸位的手指够长，否则要同时按四个钮，也不太容易吧！



▲A 键速按，使出铁球大回转。

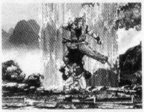


▲什么！居然可以中途停止！

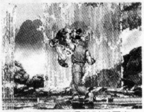
逆向攻击的秘密

跳跃逆向攻击

普通的跳跃攻击通常只会加大双方的距离。但是若能跳过对手的头顶进行逆向攻击，就会在对手背后着地，使双方紧贴。这样就可以容易地接续强力的连续技，给对手造成重创。而且，跳跃逆向攻击的防御方向将会完全相反。也就是说，必须要输入摇杆的相反方向，才能顺利防御，故十分容易使对手产生方向错乱，从而连续中招。所以抓准时机，跳到对手背后将可克敌致胜！



▲跳过对手头顶逆向攻击的重点，就是要命中对手的后脑勺。



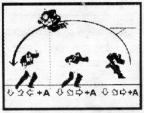
▲这样落地后可紧贴对手再次攻击，形成连续技。

逆向必杀技指令的变更

如果在输入必杀技指令时正好遇到对手跳过已方头顶，我方在跳过对方头顶时，必杀技的指令出法就要有所变更，来配合新的左右关系才可顺序使出。

八神庵的三段小葵花

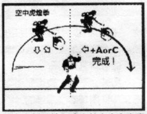
(↓↙← · A) × 3



▲对手跳过头顶时，必杀技的出法就要以新的左右方向为准。

坂崎良的空中虎煌拳

(空中 ↓↘→ · A/C)



▲在必杀技输入途中若左右方向变更则剩余指令必须左右倒转输入。

阿特拉斯(ATLUS)公司简介

职工：160 人

注册资本：65380 万日元

地址：东京都新宿区津久户町 3－12

电话：03－3235－－7801

格斗游戏代表作：《豪血寺一族》、《天堂之门》

▼▶社长原野直也及其座右铭。





恐怖的空中追打

如果能在把对手打至空中时以其它技巧继续给予追打，在空中的对手就会因无法防御而不断中招，甚至被追打至死。虽然能够用于追打的招式并不复杂，但是时机的把握甚为重要。太早则招式落空，太迟则对手已经倒地，必须要不断的苦练才能成功。

草薙京：连环七拾五式改（一招毙命）



◀用重的七拾五式改令对手浮空，以轻的七拾五式改追击，再用重七拾五式改……

拉尔夫：无限机炮拳（一招毙命）



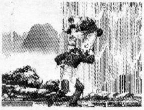
◀将对手逼到画面边缘时，连续使用轻机炮拳使对手浮空，直至永远……。

八神庵·葵花鬼杀

重葵花→2段式小葵花连用10回→鬼燃烧（一招毙命）

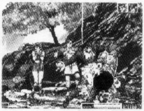


▲以重葵花打击空中来敌。





▲追击的要点是每用两段小葵花后稍停一会再继续使用，否则会变成三段式葵花。

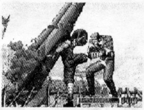


▲最后以鬼燃烧解决对手。

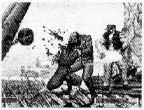
超潜在能力发觉？

如月影二：真·斩铁螳螂拳

己方血红时↗·C·D·→↘↓↙←·D·↖·D·↓↘→↘↓↙←·C（一招毙命）



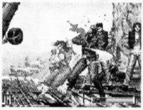
▲先用跳跃重拳→站立重脚。



▲用重骨破斩来取消站立重脚收招。



▲再接斜后跳重踢，对手必定昏迷。

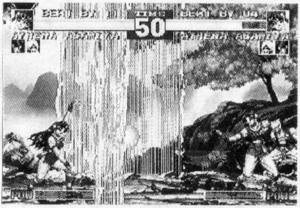


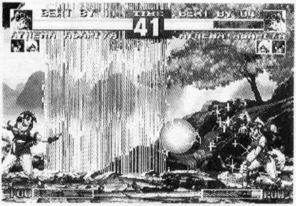
▲是使用超杀斩铁螳螂拳的时候了。

超能力乒乓球友谊大赛？

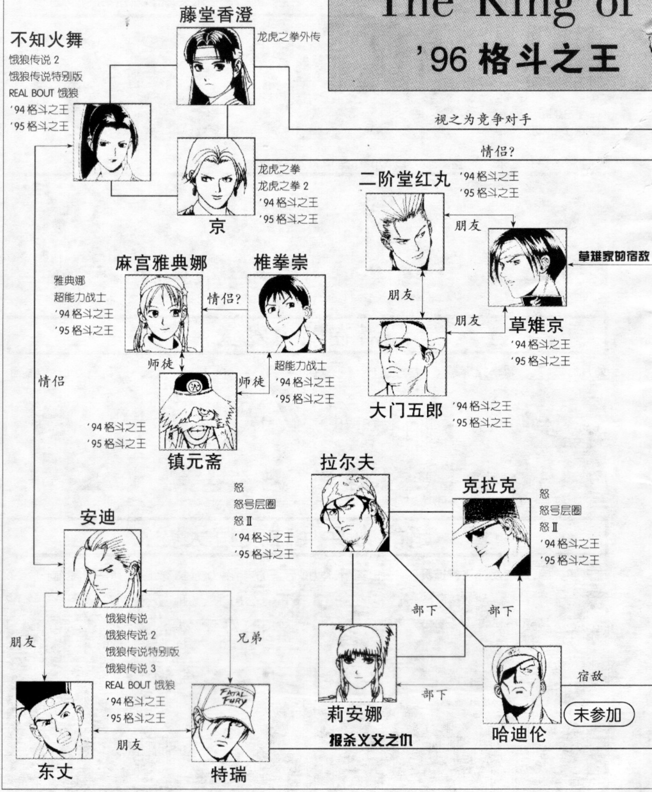
麻宫雅典娜：连续反弹飞行道具

发出弱的精神力球后，一方用精神力反射波弹回，然后另一方再弹回……

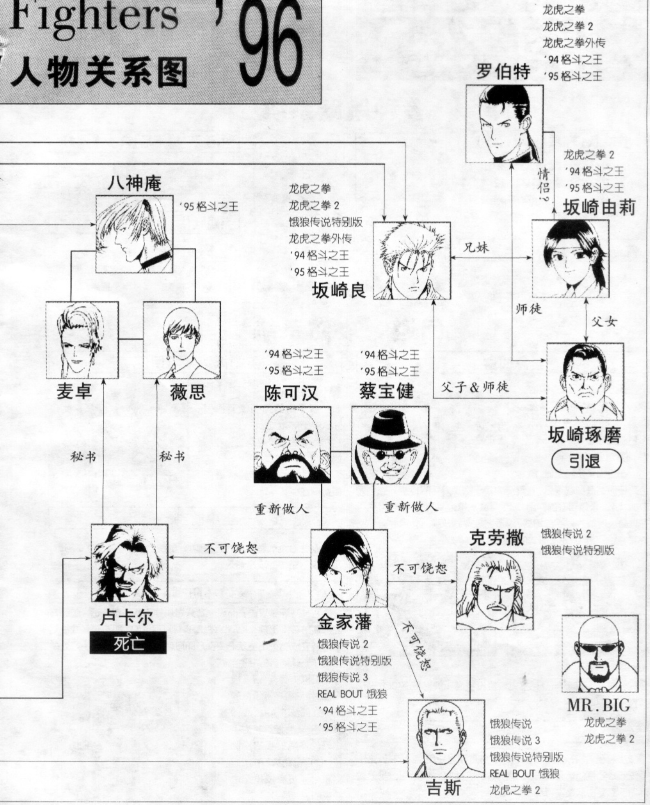




The King of
'96格斗之王



Fighters '96
人物关系图

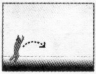


'96格斗之王 格斗系统 演变

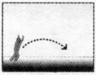
多种跳跃系统

小跳跃(轻按↖/↑/↗)

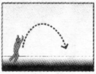
小跳跃就是像《真侍魂》,《RB饿狼》里的小跳跃那样,主要作用是跳过对手的下段攻击后作反击之用,也可在中距离时突然使出,作奇袭之用。



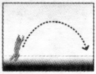
▲小跳跃



▲中跳跃



▲普通跳跃



▲大跳跃

普通跳跃(长按↖/↑/↗)

就是《KOF'95》一样的标准普通跳跃方法。距离不长不短,高度不高不低。

中跳跃(蹲下后按↖/↑/↗)

小跳跃的加强版,跳得远而不高,带有残像,可作远至中距离的突进攻击用。

大跳跃(蹲下后长按↖/↑/↗)

中跳跃的加强版,跳得又高又远,和《'95》里的大跳跃相同,带有残像,可作远距离"跳波"攻击用或是用于逃走。

回避·攻防系统

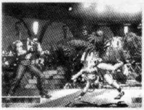
紧急回避

《96》削除了《95》中的"攻击闪避"系统而以"紧急回避"取而代之:

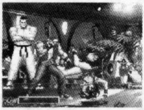
1. 后紧急回避(A+B)
2. 前紧急回避(→+A+B)



在使出紧急回避时,角色会在地上滚前或滚后,在滚动中处于除了对手的投技外完全无敌的状态。紧急回避的作用,除了可突然拉远双方的距离外,更可在近身战时躲过对手的招式,滚动到其背后作突袭。因为当你回避完之后,对手仍处于招式的硬直时间内。



▲前紧急回避。



▲后紧急回避。

●**特例**:大门五郎及克拉克两位投技高手同时按下BCD键仍可作出闪避动作。

倒下回避

被打倒时,在着地的同时按AB键就可以使用倒下回避。这个系统的好处是使玩者被击倒后不会躺倒在地上,而是可以马上避开对手的追击或是进行反攻。

防御抵消紧急回避

●**使用条件**

所使用的角色能量槽呈"MAXIMUM"状态。

1. 防御抵消后紧急回避:在防御瞬间按A+B
2. 防御抵消前紧急回避:在防御瞬间按→+A+B



空中防御

在往后跳或垂直跳时在空中按防御方向即可进行空中防御,不过仅对空中的攻击有效。

破坏防御

若一方连续攻击,而另一方只是单纯不断防御的话,防御方便会在防御中出现"GUARD CRUSH"(破坏防御):即防御姿式被对手击破变成防御不能状态,攻方即可趁此时机攻击守方,好处是杜绝了一昧防御的"死挡派"。

投掷防御:当玩者被投掷时,只要在被投掷的瞬间立即按下A,B,C,D其中任一键,便可将对手格开,挣脱对手的投掷技,使自己免被投掷,但对于必杀投掷技是无法挣脱的。

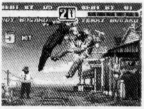


援护攻击

当自己的体力比对手少，并且在画面上可看到己方未被打败的队友时，若己方角色被对手打晕或被对手以投掷技中的"勒技"攻击，只要同时按下 ABC 键，已方队友便可能作出援护攻击。但援护攻击会因所选的角色性格的不同而分成三类：一定会作出援护攻击，1/2 机会作出援护攻击及绝不会作出援护攻击。故玩家在组队时请小心选人。

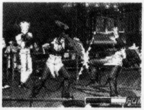
援护攻击

在《96》中，每位角色都至少有一种能抵消防御姿态反击对手的必杀技（如特瑞的上升击），可以在防御对手攻击后立即输入必杀技的指令来抵消防御姿式反击对手。

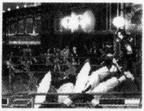


超必杀技·MAXIMUM 超必杀技

当气呈 MAXIMUM 状态或血槽变红时便可使出超必杀技。若同时具备这两个条件则可使出 MAXIMUM 超必杀技。MAXIMUM 超必杀技除了招式上与超必杀技有分别外，攻击力也会比超必杀技强（最明显的要数草薙的大蛇雉）。而在使出超必杀技或 MAXIMUM 超必杀技时，人物会先发出一下蓝色闪光，人物在闪光时是完全无敌的。而每人的"闪光无敌时间"的长短都各有不同。



▲八神庵的普通超必杀技与前作是基本相同的。



▲八神庵的 MAXIMUM 超必杀则是……炒菜？

'96 格斗之王·拆招解式

●爆烈拳终结之奥秘

东丈的爆烈拳终结分两种：爆烈拳中↓↘→·A或↓↘→·C，这两者看似相近，但仍有差别。按 A 使出的轻爆烈拳终结出招快，而且是中段攻击（对手不能蹲防）。而按 C 使出的重爆烈拳终结则是伸出一脚，而且出招慢，攻击判定则是上段，所以最好用轻爆烈拳终结。



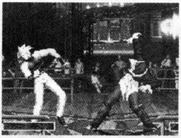
●莉安娜的超必杀

莉安娜的超杀 V 字金锯是否一定要在空中输入指令呢？不！只要在地上输入↓↘→↘↓↙←↖·A/C，她就会先跳起少许再出超杀。



●0HIT 的连续技

八神庵有一招"屑风"是完全没有攻击力的，若使用屑风→前紧急回避→屑风→前紧急回避→屑风……这种无聊的连续技巧，除了可以愚弄对手和拖延时间外，完全无用。



●万能的当身技

《96》中的吉斯和藤堂香澄两人都拥有一种绝技——当身。这种特殊的攻击技巧几乎能返回对手包括超必杀技的任何攻击技巧，尤其是吉斯大人的上段当身投，攻击判定有效时间相当长，真是人见人怕。下图即是吉斯成功返回坂崎良的超必杀龙虎乱舞的情形。



腰包的秘密



秘技

'95格斗之王 ARC/NG·CD

使用两大头目

首先在角色选择画面问到"是否进行组队"时，回答"YES"，然后在队伍编辑画面按住 START，输入↑+B、→+C、←+A、↓+D，这时便可增加草雉柴舟和卢卡尔的选择项目。这个秘技不论是对电脑或对人或续关之后输入都有效。

'95格斗之王 PS

使用两大头目

PS 在选择角色的画面里，先决定自组队伍（TEAM EDIT），然后在选人时按住 START 来按↑+○、→+□、←+×、↓+△，那么在画面中央便会出现草雉柴舟及卢卡尔二人可选择。



使用相同角色来组队

选择〔TEAM PLAY〕或〔TEAM VS〕模式，在被问是否自组队时选"YES"，然后在选人时按住 START 再顺序输入↓+△、←+×、→+□、↑+○，这样就可以用三个同样的角色来组队了。

'95格斗之王 SS

使用两大头目

不论以任何难度，在 SINGLE 单人模式或 TEAM BATTLE 队制模式，只要先打爆机一次，便可在选人画面中选择两名头目。

改变必杀技指令

不论以组队战或是单人战来玩游戏，只要能取得 100 万分并且能够签名，那么再开始游戏的话便会发现全部角色的必杀技指令改变了，要复原的唯一的解决方法就是将这个 DATA 洗掉。

立刻选回所使用的队伍

在续关或重新挑战时，只要按住 L 或 R 来作决定是否组队，就可以用刚才所使用的队伍再次战斗。

在游戏中改变操作设定

在游戏进行时，只要先按暂停然后按 A 或 C，就会出现简单的改变操作画面。



'96格斗之王 NG·CD

选用 CHIZUKU 和 GOENITZ

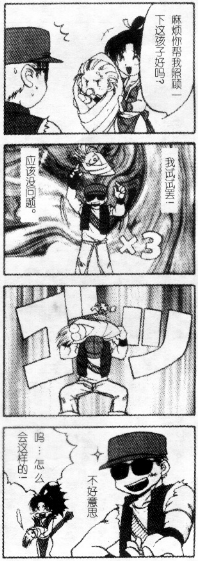
在角色选择画面时，按住 START 键后顺序输入↑+B、→+C、←+A、↓+D，这样即会出现两位 BOSS 可供选用。



皮带之谜

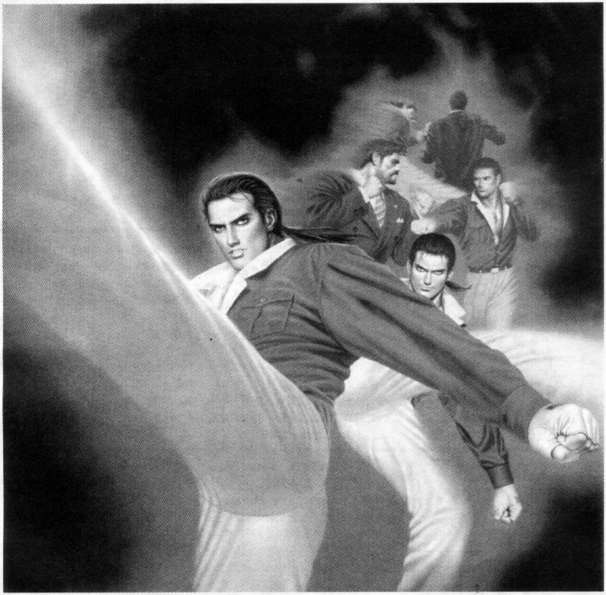


所托非人



ART OF FIGHTING

龙虎之拳



出品公司:SNK

■首创超必杀技系统

■首用放缩技术

龙虎之拳发展历史回顾

ART OF FIGHTING 龙虎之拳

NG/92.9.24/102M NG・CD/94.9.9
SFC/93.10.29/16M MD/94.1.14/16M



1992年，SNK以"100M"的震憾"为宣传重点，推出了NEO・GEO首个超越100M容量的格斗游戏《龙虎之拳》。

故事讲述坂崎良的妹妹由莉被神秘人物掳去，为查事实真相及救回爱妹，良于是联络好友罗伯特分路进行调查。主角正如游戏名字一样，由"无敌之龙"良与"最强之虎"罗伯特担当。玩家要选择他们其中一个与其他八名敌方人物进行战斗。

《龙虎之拳》系列与众不同之处就在于首次使用了放缩（ZOOM IN & ZOOM OUT）系统。当人物距离拉近时人物就会变得巨大，相反就会缩小，给玩家极大的临场感。

此外其中气力值的设定，以及格斗游戏史上的必杀技新尝试"超必杀技・龙虎乱舞"，这些都是该游戏成功的因素，亦深深影响日后格斗GAME的发展。



ART OF FIGHTING 龙虎之拳 2

NG/94.2.3/178M NG・CD/94.9.9
SFC/94.12.21/32M



籍着占满几乎4/5萤幕的前所未有的超大型人物角色和华丽的超必杀技吸引无数玩家的《龙虎之拳》第二作终于在94年初登场。

故事说的是在良和罗伯特打败Mr.BIG一年后，良接到了一封请柬——SOUTH TOWN格斗战请柬。

相同的柬也发到了每一位格斗家手中，良和父亲琢磨和妹妹由莉也在其中。另外还有一位自称铁木真的蒙古人和一个传说是为毁灭极限流而来的忍者如月影二。更惊人的是有一个地位比BIG更高的年轻黑社会领袖也到了SOUTH TOWN，他就是后来在"饿狼传说"中登场的吉斯。

游戏推出的时候很多人都奇怪良的妹妹由莉竟然也会武功，而且威力不弱。为何在前作中会被人掳去呢？可能是SNK因为设计了这个人物，就想把她利用到尽吧。



ART OF FIGHTING 龙虎之拳外传

ARC/288M



又过了两年，《龙虎之拳》第三作经过大幅度进化后出现在玩家面前。

故事发生在KING OF THE FIGHTERS大会半年之后，罗伯特在赴坂崎由莉的约会时，遇到了自已儿时的青梅竹马芙蕾亚，得知她正为解开考古学者的亡父所留下的一些谜团而在调查一名叫威拉的男子。罗伯特自然拔刀相助。于是，又有多位强者在这场龙虎风云中登场了……

这个最新的作品，除了保留了本系列的诸如气力、挑衅、变焦、超杀等经典系统外，还加入目前流行的组合技、空中追击、倒地压制、中段技及对地攻击等等新系统。而最大胆的尝试则是终极KO（ULTIMATE KO）的设计。在战斗中以超必杀技给予对手致命一击，使其体力空格后透支，可以免去下一回合战斗而直接获胜，对传统的三局二胜制是一大挑战。

游戏还采用了名为MOTION CAPTURE的新技术（即是将真人动作采集进游戏里）。为此SNK特地找了一班特技人及武术家来协助制作，使得角色的每一个动作都有板有眼，精彩之极！



出招表

共通技

A:拳　　B:脚　　D:挑拨

→→:前冲　←←:疾退　※:特殊技

★:超必杀技,须气力蓄满方可使用

龙虎之拳外传

C:摔

A+C:超重拳　　　B+C:超重脚

蓄气:按住 A、B、C 任一键不放

☆:隐藏超必杀技,须气力全满且重伤状态才能使用

龙虎之拳 2

C:重攻击　　轻推↖/↑/↗:小跳跃

→+C:过肩摔　　←+C:返技

蓄气:按住 A、B、C 不放或按 C+D 不放

↘+A/B:中段攻击(对手不可蹲防)

:倒下追击(对手倒下时)

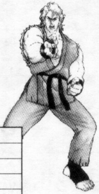
坂崎良 RYO SAKAZAKI

极限流空手道・无敌之龙

罗伯特去了哪?
为什么和我妹妹爽约



虎煌拳	↓↘→・A/C
虎煌击	↓↙←・A
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・C
暂烈拳	→←→・A
飞燕疾风脚	↙→・B
虎咆	→↓↘・A/C
★龙虎乱舞	→←↙↓↘→・B
※步进波动拳	A+B
※风杀腿	←+B
※虎戏打	→→・A 连按
※客脚翔	→→・B
※三角踢	跳跃时按 B
※突进下段正拳	↘↘+A
※上段回旋踢	→←・B+C
※逼近扫腿	中段踢后 B
※暴风膝	中段踢后 C(可连按)



虎煌拳	↓↘→・A
空中虎煌拳	空中↓↘→・A/B
飞燕疾风腿	↙→・B
暂烈拳	→←→・A
虎咆	→↓↘・A
连舞拳	↓↙←・A
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・A
☆龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・C

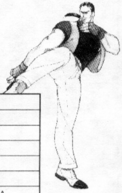
罗伯特 ROBER GARCLA

极限流空手道・最强之虎

芙蕾亚,你想怎样呀?



龙击拳	↓↘→・A/C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・C
幻影脚	→←→・B
飞燕疾风脚	↙→・B
飞燕龙神脚	空中↓↙←・B
龙斩翔	三连击后↖/←+B
龙牙	→↓↘・A/C
★龙虎乱舞	→←↙↓↘→・B
※回旋拳	←+A
※霸王拳	A+B
※三段踢	←+B 连按
※连环踢	中段踢后 B
※起重霸王踢	连环踢后 B
※跳跃摔	蹲下时↑+B



龙击拳	↓↘→・A
飞炎疾风脚	↙→・B
幻影脚	→←→・B
龙牙	→↓↘・A
飞炎龙神脚	空中↓↙←・B
连舞拳	↓↙←・A
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・A
☆龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・C

不破・刃

我是影二门下



流影阵	↓↘→・A
真空斩首刀	↓↙←・A
猛牛流投阵	→←↙↓↘→・C
忍隐术	↓←↙・B
★超斗神翔	↓↓+C
※冲击顶	←+A
※侧退击	←+B
※铁头功	→→・A
※不破流龙卷踢击	→→・B
※开脚踵落	A+B
※二段跳	空中↑/↖/↗
※天诛落	敌人掉下时↓↑・A

如月影二 EIJI

毁灭极限流真令人兴奋不已



气孔炮	↓↘→・A
流影阵	↓↑・A
天马脚	↙→・B
霞光斩	↓↙←・A
骨破斩	→←→・A
如月流连舞	↓↙←・B
★斩铁波	↓↘→↘↓↙←・A
☆斩铁螳螂拳	←↙↓↘→↘↓・B

龙虎之拳外传　出招表　龙虎之拳 2

卡曼 KARMAN COLE

跟我回意大利，罗伯特！



猛虎反扑	↓↙←→·A
锁头回旋劈	↓↘→·B
疾风下击	→←→·A
疾风回旋劈	→←→·B
★猛虎翻身烈冲击	(→↘↓↙←)×2·C
※钓瓶拳	蹲下时↑+A
※转移攻击	敌人站踢攻击时←+A
※中断反击	敌人中段踢时←+A
※直断冲击	←+A·C
※中断反踢	←+B·C
※起手霸王拳	A+B
※高档踢	←+B
※地裂霸王拳	敌人蹲下时一定距离外↘+A

王觉山 WANG KOH－SAN

我手短，但我很强！



飞翔石头君	→↓↘·A
强袭地雷君	↓↓·A
无敌岚武君	←↙↓↘→·B
★究极奥义乱打君	←→→·C
※白蛇吐信	←+A
※右端脚	←+B
※当天炮	A+B
※左端脚	B+C
※威风王	↙+B
※飞沉攻击	空中A+B
※背后转打	→←·A+C
※头顶	↘+C
※扫腿	头顶后↓+B
※旋风顶	↓+A+B
※顶头	旋风进后→+B
※虎扑掌	旋风进后→+A
※地滑顶	→→+A

蕾妮 LENNY・CRESTON

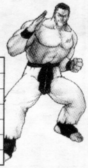
不要叫我女王，
我是自由新闻记者



飞绳破杀	↓↘→·A
神鞭连击狱	→←→·A
狂绳四连鞭	↓↙←·A
★超连鞭破	→←↙↓↘→·C
※贯通拳击	←+A+B
※旋转扫腿	←/↖+B
※贯通劈	←+A
※截力顶	→→+B
※推手	→→+A
※推手顶	推手后A

坂崎琢磨 TAGAMA

我就是极限流的老爸！



虎煌拳	↓↘→·A
飞燕疾风脚	↙→·B
暂烈拳	→←→·A
翔乱脚	→↘↓↙←·B
鬼神击	↓↙←·A
★霸王至高拳	→←↙↓↘→·A
☆龙虎乱舞	↓↘→←→·A+C

坂崎由莉 YURI

不要小瞧我哟！



虎煌拳	↓↘→·A
碎破	↓↙←·A
百烈掌击	→←→·A
雷煌拳	空中↓↘→·B
燕舞脚	↓↙←·B
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A
☆飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙←·B+C

京 KING

你喜欢带刺的玫瑰吗？



毒蛇击	↓↘→·B
闪裂踢	→←→·B
弧月后翻	↓↑·B
猛袭脚	↓↙←·B
★倍速气合脚	→←→↘↓·B
☆飞舞猛袭脚	←→↘↓↙·B+C

米奇 MIKE

冠军宝座就在眼前！



燃烧上勾拳	↓↙←·A
勾拳裂地波	↓↘→·B
闪光直拳	↓↙←·B
螺旋上勾拳	↓↑·A
组合连击拳	↓↙←·A/A+C
★超螺旋正击拳	→←↙↓↘→·A
☆爆炸闪光拳	↓↙←↓·A

李白龙 LEE PAI LONG

人真是由猴子变的吗？



铁爪攻击	↓↘→·A
百烈拳	→←→·A
华中鹰爪击	↓↑·A
华中野猿杀	↓↙←·A
★真空回转爪	→←↙↓↘→·A
☆华中飞猿爪	↓↙←↙↓↘→·A

出招表

龙虎之拳外传

藤堂香澄 KASUMI TODOH

爸爸与坂崎良决战后便失踪了，我要找着那坂崎良问个究竟！



藤堂流降破	↓↘→·A
藤堂流雷咆吼	↓↙←·A
★藤堂流·秘传超降破	←→↘↓↙←·A
※杀踢阴打	对手中段攻击瞬间←+A
※杀掌阴踢	对手上段攻击瞬间←+A
※柔力摔	交手时A
※轰闪	A+B
※白波	←+B
※双掌弹	→→·A
※双掌枪突脚	双掌弹后←+B
※草雉	双掌弹后↓+B

罗迪 RODY BIRTS

我是私家侦探



飞翔棍	↓↘→·A/C
三段回旋踢	↓↘→·B
螺旋闪光棍	近身→←→·A
★烈杀闪华棍	→←→←→·C
※拉比棍	A+B
※猛虎踢	↙+B
※贯通拳	←+A
※解招反踢	敌人站踢时←+B

辛古莉 SINCLAIR

中BOSS



※旋转刃	←+A
※回身刀	←+B
※旋转刀	←+A+B
幻象刀割	→←→·A
回转剑攻击	↓↙←·A
飞插剑	↑↓·A
★超级灵气斩	→←↙↓↘→·A

威拉 WYLER

BOSS



※巨响脚	←+B
红色肩撞	→←→·A
封杀	↓↘→·A
反弹	↓↑·A

龙虎之拳2

杰克 JACK

想作我的手下吗？



极霸拳	↓↘→·A
飞弹踢	↙↗·B
野熊头锤	→←→·B
炸弹拳	→←→·A
爆弹舞	↓↙←·A
★超重压打击	←→↘↓↙←·B
☆超重压螺旋	近身→↘↓↙←·A

铁木真 TIMZAN

大会的奖金很高哦！



蒙古龙卷击	←↙↓↘→·A
蒙古气弹壁	↓↘→·A
蒙古连击拳	↓↙←·A
蒙古车轮投	近身→↘↓↙←·B
蒙古雷击拳	近身→↘↓↙←·A
★蒙古破碎弹	←→←↙↓↘→·A
☆蒙古天武乱破	↓↙←→↘↓·A+C

乔 JOAN

我当过海军教官呢！



能量炮	↓↘→·A
飞翔强袭	↓↙←·A
轰炸强踢	↓↑·B
机械化踢打	↓↙←·B
★超能量弹	→←↙↓↘→·A
☆超能光子炮	→←↙↓↘→·B+C

比克 MR.BIG

BOSS



火焰突进	↓↘→·B
飞行攻击	←↙↓↘→·A
短棒击打	↙→·A
强势连击棍术	←↙↓↘→←·B
★雷电波	←↙↓↘→←·A
☆致命打击	近身↓↘→↘↓↙←·A

吉斯 GEESE

隐藏BOSS



烈风拳	↓↙←·A
飞翔日轮斩	↓↘→·A
超能爆烈拳	↓↘→·B
★雷光狱葬拳	↘←↙↓↘→↙·B+C

龙虎之拳2 基本系统 解说

摇杆与按键的基本功夫

按键时间长短与技巧威力

在《龙虎之拳 2》的操作系统上最大的差异就是按键的变更。在前作《龙虎之拳》中是采用按下 A(轻拳)、B(轻脚)、A+C(重拳)、B+C(重脚)的方式。因为有许多玩家反应在实际的操纵上不太方便。所以在 2 代之中，改成了根据按键时间的长短，来决定轻重大小的方法。而在此要特别注意的就是，重的攻击并不会在按键后就立刻使出，尤其是跳跃攻击，更需要提早按下按键。

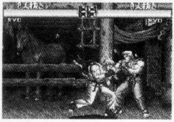
挑拨更好用了

只要按下 D 键，角色就会摆出挑拨姿态，可以使对手的气力有一定程度的减少，从而可以封住他使用出必杀技的机会。

前作的挑拨空隙极大的问题，在 2 代之中得到改进。那就是在挑拨使出来的后半动作时，便可以用其它技巧加以取消。这样挑拨技的破绽就大为减小。所以在《龙虎 2》中，善用挑拨是获胜的一大要素。

前冲与疾退

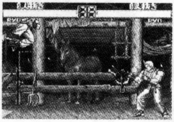
只要把摇杆连续向前或后推 2 次，就可以向前或向后冲刺前进。而且此时你只要把摇杆推到相反方向，就可以立刻停止，可以说比前作更加方便。



◀要熟练这些基本动作。

关于三角跳

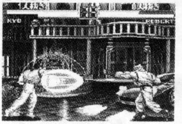
在角色跳到画面的边缘时，按下 C 键，就能使出三角跳。但在 12 位角色之中唯有不擅长跳跃的比克及米奇不会使用三角跳这种技巧。



◀三角跳是很常用的技巧。

打爆飞行道具

在 2 代之中，那个可以利用捉准时间，用普通技来打爆敌人飞行道具攻击的系统依然存在，而且也可以说比前作更加容易使用。



◀可以打爆对手的飞行道具。

留些气力使出必杀技

必杀技与气力的关系

气力值显示在体力槽的 正下方，如果发出必杀技就会减少。如果气力值太少的话，就算发出必杀技，威力也非常弱。而且当你体力减少时，气力的量表也会跟着减少。所以在必杀技的使用上，常常会出现气力不足的困扰。这就要求玩家不可乱用必杀技浪费气力，而且要善于利用挑拨来减少对手的气力，封住必杀技！

必杀技的取消及连续技巧

在前作之中，是不能使用取消必杀技的。而 2 代为了配合格斗游戏中取消技这个潮流，在其中也设计了取消技巧。

而在取消技的使用时机上则和大部分的格斗游戏相同，那就是在使用普通技时输入必杀技的指令。

至于在连续技巧的组合上，多是以幻影脚、翔乱脚及虎咆等等的技巧与普通技相组合而成。但是由于飞行道具之类技巧出招时间太长，所以不能放在连续技中使用。

惊心动魄的超必杀技

在前作之中，只有坂崎良以及罗伯特可以使用超必杀技；但是在 2 代之中，每一个角色在气力全满时都可以使用这种一反逆转的超必杀技，一次能给予敌人全体力 40%的伤害，十分可怕。

而且 2 代中还特别设计了在重伤及气力全满时才可使用的隐藏超必杀技，威力更胜超必杀技一畴。



超必杀技代名词——龙虎乱舞！

两种特殊的操作

C+A(超重上勾拳) C+B(超重踢)

在《龙虎之拳 2》中，有许多的角色只要你按住 C 钮，再按下 A 钮就可以使出超重上勾拳，而如果按下 B 钮就可以使出超重踢。这两种强力的特殊攻击方式可以说是从前作的按键设定中遗传下来的技巧。

而且这两种攻击方式不仅威力大，它们还有另一个重要特点就是，被击中的对手会跌翻在地。而此时你便可以趁机恢复气力，或是进行挑拨以减少对手的体力。

超重上勾拳通常会被当做对空技巧使用，而它的效果也比其他的普通技巧好。至于超重踢，则大部分用在站立的下段攻击，如果能够搭配冲制使用，一定会更加具有威力。

学会受身就不用再害怕抛投

对于许多的玩家而言，在格斗对战游戏之中，到底要如何才能对付投掷技巧一直是个令人十分头痛的问题。而在《龙虎之拳 2》之中，几乎全部的投掷技都可以用受身来加以对付。即在被抛投着地之前按下除 D 键外任一按键，就可以出现承受姿式。并在着地后反身跳跃，从而使损伤减到一半。

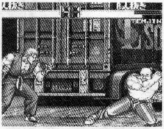
受身小技巧

在使用受身时，虽然按 A、B、C 任一键都可以反应，但如果同时按下 A+B+C 钮，成功的机率会更高。不过如果你用连打按键的方法则是行不通的。

另外，受身在对付诸如铁木真的蒙古车轮投之类指令投是无效的！



◀从前作遗传下来的技巧，虽然基本，但很有用。



◀趁对手倒地时用挑拨技减少其气力



◀只要你学会承受姿态就可以减低伤害。不过要事先多加练习。

对电脑战获胜的关键

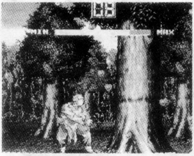
在对电脑战中，你每打败 3 位对手，就会有所谓的加分游戏出现。而加分游戏可是帮助你提升能力的重要关键呢！因为在一般的双人对战中，你所使用的角色的体力及气力都是最大值，而且也可以使用超必杀技。但是在对电脑战时，如果你的修行没有成功，可就不能提升气力、体力及使用超必杀技了。

本作的加分舞台其实在前作《龙虎之拳》中就存在了。而且事实上，在修行的内容方面，也并没有太大的改变。像是在前作中体力锻练时，只要努力连按按键就可过关的技巧，也保留在 2 代之中。对于不擅长此道的玩家而言，可能依旧是十分辛苦吧！所以说玩家如果没有一番苦练的话，恐怕是难以过关的。

气力锻练

气力锻练修行的方式，就是要以一定的速度按下按键，来使用你的气力。而如果能把这一颗大树的树干击倒就算成功，而你的气力量表就可以提升。若成功后再次修行时气力的消耗速度就会变得更快，所以一定要更能掌握按键的时机才行。

这种修行，一般来说，是以常用必杀技及飞行道具的角色（像是京、比克等）较为擅长。



▲一定要顺利集气击倒树干，而如果气力变成 0，那可就失败而会被嘲笑的。

体力锻练

所谓的体力锻练修行，就是要在时限之内，将出现在左右方的敌人打倒一个固定数目即可成功，而且体力量表也会跟着一起提升。而正因为在龙虎 2 之中，如果时间终了而尚未分出胜负，是以剩余体力值来分胜负；所以这一个修行不论对谁来说，都是十分重要。

而在使用的角色方面，一般是以攻击距离较长的角色，容易过关。



▲成功虽然较困难，但对你十分重要。而如果要取得高分，就一定要选这一项。

超技锻练

所谓的超必杀技的传授，就是要在规定时间内，使出一定次数的超必杀技，才算修行成功。而如果你没有顺利通过此一修行，是无法顺利在对电脑战之中，使出超必杀技的。所以如果你如果要真正将角色的实力发挥出来，一定要通过此一修行。

不过在此建议各位，如果你是使用极限流的 4 位高手及杰克时，一定要先通过其他 2 项修行。



▲霸王翔吼拳在前作中已经够复杂了，而在 2 代之中更是……

龙虎之拳外传 格斗系统 研究

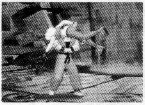
新加入的两大特殊系统

何谓返技

当对方攻击时输入←+C，便可使出返技，从而借力把对手摔倒。虽然这时对手不损体力，但还可加上倒地攻击来追击。该系统有点像《格斗之王》的"攻击闪避"和《VR战士》中"返技"的结合。此外，藤堂香澄在近距离输入指令的话，还可以转到对方身后。

返技

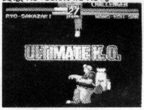
在对手攻击时输入特定指令从而使对手攻击落空，并且因身体失去平衡而摔倒。



何谓 ULTIMATE KO

《龙虎之拳外传》的超必杀使用条件是体力在四分之一以下，气力在四分之三以上。

如体力已到超必杀技状态时，角色便会身闪红光，进入"HEAT MODE"（热血模式），而这时攻击力会大增。如对手体力只剩八分之一以下而你又用超必杀技了结他的话，通常是要胜出两局才当作得胜的情况则会变成一局定胜负，即称为终级 KO（ULTIMATE KO）。



▲用终极 KO 只须胜出一局就能击败对手。

实战应用技巧

轻松体验空中连击

如果拿《龙虎拳外传》与其它的2D对战格斗游戏相比，如何巧妙运用空中追击，将是非常重要的关键。另外，在空中浮起之后的连续技，也将背负着决定战斗胜负的重大责任。

浮起技有各种性质，包括了命中对手就能浮起，或是一定要反击命中才能浮起…等，所以如果玩家没有掌握各种浮起技的特性，就会错失重创对手的机会。

在对电脑战时，敌人很容易出现破绽。所以就连初学者也能轻易浮起对手，并"享受"空中追击的乐趣。而在与人对战时，由于对手也会进行空中追击，所以使用空中追击机会就会少得多了。



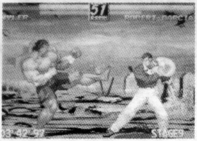
▲这是本款游戏的最大乐趣。

必杀技退居次要地位

气力对必杀技的限制是《龙虎之拳》系列的一惯特点。如果气力不高的话，可能无法使用必杀技，或是形成的威力不强。这样反而会露出破绽从而陷入危机，这点一定要特别注意！

但只要及气力量表还有残量，就要善于在关键时候使用必杀技，这样不仅能够消减对手的体力，也能够进行飞行道具或突进技等的奇袭，而且可以连接普通技以形成强力的连续技。

由于本游戏十分容易使用浮起技及空中追击、倒下追击，所以要以基本技或特殊技为主来进行战斗。而必杀技则是要使对手出现破绽时，偶尔乘隙加以利用。



▲必杀技的使用时机十分关键。

超必杀技使用时机

超必杀技虽然能够一举打倒对手，不过使用条件却十分苛刻。所以一旦满足发动超杀的条件时，就要看准时机使用。在对电脑战中，如果在对手起身之时使用超必杀技，将有相当高的成功率。

若对手只剩下极少体力时，使用超杀就可达到终极 KO 的条件，从而在第一回合就快速决胜。不过从另外一个角度来看，这时对手的体力也不高，也有使用终级 KO 的机会。因此对双方而言，逆转情势的条件完全相同

超必杀技破坏法

除了香澄和不破刃，其它角色的超必杀技，是不可以防御的。唯一的应付方法是，当遇上超杀时按↓+B来起脚迎击。



◀这可是你唯一的机会。

《龙虎之拳外传》战外篇

经过了太多的鏖战，不免心情燥动，想大家都想休息一下了吧，那么大家不妨冲杯咖啡，随我们在这“战外篇”中休闲一下！

第一篇 角色投掷距离小析

游戏中角色们的功夫各有千秋，除了各自的必杀技外，相对每个人的投掷距离有所差别，以便取得角色的平衡型，不致于角色功力产生较大的悬殊，影响游戏的质量。下面的图片中，坂崎良和卡曼以及王觉山，相应的距离较普通，基本在伸出手臂的有限范围内；而罗伯特和不破刃以及BOSS威拉在手腕处，相对小得许多，尽管猛地看上去范围大了些，但实际上……。剩下来的角色中，罗迪的范围是在手持的棍子以外；香澄则在伸出的手掌外一定距离；而以蕾妮的距离最长，在鞭子外不短的距离。这些图片一定程度上反映了角色的一部分实力，记住只是部分，设计一个人物要从多方考虑，这只是其中一点啊！







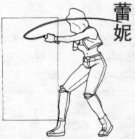






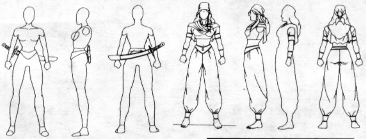






第二篇 BOSS真身之谜

看看男女两大BOSS的设定原画，你会发现他(她)们并不是金刚不坏之身。









辛古莉

是象威拉大人影子一样的贴身侍卫长官。她有着神秘的力量，操有称为舞踏术的剑术，擅于驱使剑来回飞舞，以华丽的招术致对手于死地。看她真是充满异域风情吧！

威拉

最终BOSS平时只是个普通的青年，但经过使用特殊药品(威拉饮品?)后，身体巨大化，变成一位连普通技都有一击必杀威力的可怖怪人。

秘技

龙虎之拳 2　NG · CD

与前作 DATA 共用

只要将 NG · CD 版《龙虎之拳》中人物在加分舞台的体力和气力煅炼而使相关能力增加的记录储存起来，当转玩《龙虎2》时，最初便能拥有和前作一样的气力和体力状态。

龙虎之拳外传　NG · CD

两 BOSS 选用法

在选人画面将光标由不破刃开始，顺序经过卡曼，蕾妮，王觉山，香澄，罗迪，坂崎良，罗伯特，并在经过以上每位角色时按一次 B 键，跟着只要按一下←，便能选用辛古莉。

若想用威拉，则自罗伯特开始，顺序经过坂崎良、罗迪、香澄、王觉山、LENNY、KARMAN、不破刃，最后按→便可。



龙虎之拳外传　ARC

两 BOSS 选用法

将底板上的日历（CALANDER）设定到 1996 年 4 月 26 日以后，就可选用包括两 BOSS 的全部 10 名人物了。

直接选用热血模式

在平常角色体力不多时才会身放红光，攻击力增大的"HEAT MODE"（热血模式），若能在角色的设定生日那天使用该人物来玩的话，该人物会一开始就成为热血模式（如果底板时间正确的话）。

以下列出几位角色的生日：

3月29日/藤堂香澄　4月17日/王觉山
5月20日/蕾妮　6月13日/卡曼
7月24日/罗迪　8月2日/坂崎良
9月4日/不破刃　12月25日/罗伯特

龙虎之拳　NG · CD

使用 BOSS 人物

将与最后首领 MR. KARATE 决战的游戏进度 LOAD 出后，在对战时乱入便能选用 MR. KARATE 和 MR. BIG。

龙虎之拳　NG · CD/MD

两位主角的超杀

只有坂崎良和罗伯特两位主角有超杀，使用方法是在体力不足 1/4 而气力达顶点时输入：

↓↘→ · BA（MD 版）

↓↘→ · C+A（NG · CD 版）

龙虎之拳 2　ARC

吉斯出现

只要以 2:0 打败 MR. BIG，就可见到隐藏 BOSS 吉斯。

龙虎之拳 2　SFC

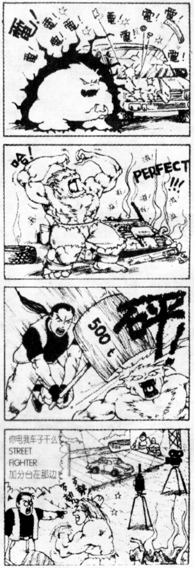
使用吉斯的方法

在厂商画面出现时输入吉斯的超必杀技指令"↘←↙↓↘→↙ · Y"若 SAURUS 商标开始旋转则表示成功，之后进入对战模式即可选用吉斯。

失算



加分台



震古烁今，再现英雄本色！

世界英雄完美版

WORLD HEROES PERFECT

ADK · SNK

NG/226M/95.5.25 SS/96/7



世界英雄系列发展历史回顾

WORLD HEROES 世界英雄

ARC/92.7.28/82M SFC/93.8.12/16M

8名来自不同时代的英雄被一名疯狂科学家利用时空穿梭机聚集一堂，进行这场殊死决斗！设有两种模式，为"普通游戏"和"死亡擂台"。此外还有可将对手的飞行道具反弹的独特系统。

WORLD HEROES 2 世界英雄 2

ARC/93.4.16/146M SFC/94.7.1/24M

2代是在前作1年以后推出，共14人。在当时已算十分庞大的队伍了，系统基本与一代一样，较之完善些。

WORLD HEROES 2 JET 世界英雄 2 喷射版

ARC/94.4.26/178M

《JET版》加入了JACK和吕布两名新角色，取消了"死亡擂台"模式。另外一些新的系统也丰富了它的战略性，不过始终未能大红大紫。

世界英雄完美版解说

这是《WORLD HEROES》(WH)系列游戏第4弹，但为何来到今集竟称做"PERFECT"呢?那是因为结集前三集所有登场过的人物。其中八位横跨四集的英雄有两位主角；严肃且硬朗的服部半藏，活跃而好性的风魔小太郎。还有金发女剑士JANNE，豪快筋肉爆弹MUSCLE POWER；纳粹人造人BROCKEN，宣扬中国功夫精神的金龙，心理有点异常的传教士RASPUTIN和最爱吃羊肉的蒙古勇者J.CARN。自第二集《WH2》开始，已取替JANNE的地方，成为男仕玩家新偶像的无敌高校生良子；可能没有躯体的幽灵足球员J.MAX；以海为家的维京人ERICK；没有铁勾的海贼C.KIDO；战斗时经常单足而立的泰拳王SHURA。到了《WH2 JET》才登场的英国伦敦屠夫JUCK和中国历史人物吕布奉先。

除此之外，再加三位BOSS级角色NEO-DIO、孙悟空和ZEUS，全部合共十九位个性丰富的人物，再创格斗游戏史上最多人数的纪录。系统方面有增加了"HERO必杀技"和"究极奥义"；还有"空中防御"、"飞行道具破坏"、"防御攻击"及"打击防御攻击"等。

《WORLD HEROES PERFECT》内里的元素可谓相当丰富，在系列中称"PERFECT"的确实至名归。

秘技

世界英雄完美版 SS

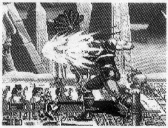
缩水人格斗

在选人画面中，同时按X、Y、Z或X、Y、C选择角色，便可以在对战中使用缩小的人物进行对战。

选出特别的颜色

只要在选定角色后的LOADING画面中，按住L和R键不放，所选的角色就会变成特别的颜色。





世界英雄完美版 NG·CD

选用NEO.DIO方法

在人物选择画面一直按着B，输入↑↑↓↓←←→→·B+C。

选用孙悟空方法

在人物选择画面一直按着C，输入↑↑↓↓←←→→·B+C。



世界英雄完美版 出招表

A:轻拳 C:轻脚 A+B:重拳 B+C:挑拨 ★:超必杀技，须气力蓄满方可使用

B:中拳 D:中脚 C+D:重脚 ☆:ABC 特殊技

服部半藏 HANZOU

伊贺之青龙

一切的修行都是为了超越自我

烈风手里剑	↓↘→·拳
大武流烈光斩	↓↘→↓↘→·拳
光龙破	→↓↘·拳
忍法光轮涡斩	↓↙←·脚
疾风燕落	↓↘→·脚
微尘隐术	↑↓·拳·空中按脚
☆疾风之术	令已使出的招式强制取消
★梵天闪光阵	→←↙↓↘→·A+C

风魔小太郎 FUUMA

红之疾风

服部半藏！这次就做个了结吧！

烈风手里剑	↓↘→·拳
大武流烈风斩	↓↘→↓↘→·拳
炎龙破	→↓↘·拳
忍法风轮华斩	↓↙←·脚
龙翔技杀	空中→↘↓↙←·拳
☆骗人术	装出必杀技的动作及声音
★爆烈究极拳	→↘↓↙←↖·A+B
★超大火球撞	↓↙←↓↙←↓↙←·A+B+C

金龙 KIM DRAGON

武打电影明星

我的目标是让一切都到登峰造极

龙牙脚	↓↑·脚
百烈拳	拳连按
飞龙足刀	↓↘→·脚
百烈蹴	→↘↓↙←·脚
☆龙闪击	在防守时输入←→(站防) 或↙↓↘(蹲防)·A+B+C
★神龙连环檄	→←→·B+D

布罗肯 BROOKEN

机械军人

知道科技的可怕之处吗？

火箭弹	↓↘→·拳
力量打击	↓↘→·腿
台风手臂	↓→↘·拳
高空轰爆	空中←→·脚
雷电击	拳连按
☆飞行攻击	在空中按下A+B+C
★自爆毁灭	B+C·B+C·A+B+C

珍妮 JANNE

美丽的圣剑士

难道已经没有男人比我强了吗？

火炎鸟	←蓄→·拳
雷光剑	←蓄→·腿
闪光剑	↓蓄↑·腿
☆舞龙剑	可破坏对手飞行道具
★火炎鸟	→↓↘→↗·A+B
★万箭齐发	↓↙←↘→·B+C+D

杰克 JACK

黑暗之舞者

谁敢跟我比跳舞？

闪光杀	↓↘→·拳
血轮杀	↓↘→·腿
飞行穿刺	↓↙←·腿
空中扣杀	空中↓↙←·脚
血腥打击	→↓↘·腿
☆奇幻闪避	←→或↙↓↘·A+B+C
★打雷技	↓蓄↑·B+D

吕布奉先 RYOFU

三国时代一号斗将

你们也配跟我打吗？

枪乱舞	↓↙←·拳
枪击破	拳连按
气功	空中←↙↓↘→·脚
火炎破	↓↘→·拳
★麒麟猛冲破	→↘↓↙←↖·C+D
☆酒借力	地上A+B+C
☆天突枪	空中A+B+C

基德船长 CAPTAIN KIDD

擅于打架的海盗

海上我是霸王，陆地上也一样

鲨鱼拳	←蓄→·拳
鲨鱼踢	←蓄→·腿
鲨鱼上勾拳	↓蓄↑·拳
海盗船	↓↘→·拳
海王踢	→↘↓↙←·腿
☆急速行进	脚底抹油之妙技
★死亡之绳	←↓↙·B+C

世界英雄完美版 出招表

麦迪曼 MUDMAN 跳舞的精灵

我预感一定有重大事情发生了

精灵之击	↓↘→·拳
泥陀螺	↓↑·拳
泥斩刀	↓↙←·拳
泥火箭	↓↘→·脚
☆跳跃飞行	在对手面前飞来飞去
★替天行道	→↘↓↙←→·A+B/B+C/C+D

乔．麦克斯 J.MAXIMUM

杀人机械

来领教我的强壮身体吧！

压杀突击	近身←↙↓↘→·拳
超能力射球	↓↘→·腿
威力冲撞	→↓↘·拳
撞头击/球员打击	↓↑·拳
☆接镖	可返对手的飞行道具
★撞击摔投	近身↓↘→↓↘→·A+C

修拉 SHURA 泰国真空之虎

若是小看我，可是会倒霉的哦！

虎击拳	←蓄→·拳
虎勾拳	←蓄→·脚
泰式踢	↓↑·腿
双膝踢	↓↘→·脚
☆虎形拳击	冲至对手怀中给予重击
★连发猛招	↓↙←↙↓↗·B+D

成吉思汗 J.CARN 蒙古武烈王

真棒！又可以施展我所有的力量

蒙虎霸极道	←蓄→·拳
蒙虎大发破	↓蓄↑·拳
蒙虎穿山甲	↓蓄↑·脚
★超蒙虎火炎弹	→←↙↓↑·A+C
☆气合入魂	可蓄起超必杀能源

水银战士 NEO DIO

我能无限复活！

音速刺刀	↓↘→·拳
防御刀	↓↘→·脚
燃烧	↓↙←→·拳
冰冻	↓↙←→·脚
发动	↓→↘·拳
滚击	↓↑·脚
流星	空中↙↘↑·脚
★究极爆兽	↓↙←→·B+C+D
☆直跳/小后跳/前跳	(←/→)+A+B+C

拉斯布丁 RASPUTIN

爱与和平的传导师

请相信爱的力量，爱是人生的全部

魔法火球	↓↘→·拳
雷霆球	←↙↓↘→·拳
冷却球	↓↙←·拳
轴心旋转	↓↙→·脚
☆爱的拷问	将对手变小并使其失去能力
★秘密之花园	↓↙←→·A+C

埃里克 ERICK 冰海之猛者

维京人是不会输给任何人的。

迷魂战	↓↙←·脚
维京锤	↓↙←·拳
冰天雪地	←↙↓↘→·拳
长号角	←蓄→·拳
☆挡箭牌	←→或↙↓↘·A+B+C
★大鲸吃小鱼	↓↙←↙↓→·B+D

肌肉杀手 MUSCLE POWER

真正的人体能力

我是为100%使用力量才来的哦！

肌肉炸弹	←蓄→·脚
超落风踢	↓↘→·脚
风轮摔	近身摇杆一圈·拳
☆间手摔	近身(←→)或(↙↓↘)或(在空中↖↑↗)·A+B+C
★超级连摔技	↓↘→←↙↓·A+B

出云良子 RYOKO 无敌女高中生

这次一定要超过服部半藏

背摔投	近身←↙↓↘→·拳
居合蹴	→↓↘·腿
戊杀拳	↓↙←·拳
首切投	←↙↓↘→·脚
☆出云流拆摔术	近身A+B+C
★出云流受流投	→←↙↓↘→·B+C+D

孙悟空

齐天大圣参上！

猴天翔	→↓↘·脚
飞闪棍	↓↑·拳
降岩碎	空中→↘↓↙←↖↑·脚
妖飘酒	↓↙←·B+C+D
筋斗云招来	→↘↓↙←·脚
★圣天舞	↓↘→←↙↓↘→·A+C
☆旋棍猿舞	A+B+C

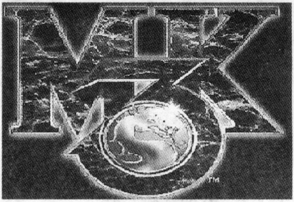
美版格斗 GAME 的至尊天王

真人快打 3

MORTAL COMBAT 3

MIDWAY

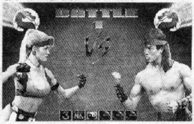
MD/SFC/95 PS/96.6.14



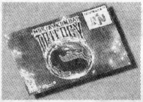
千年之前，一位远东的智者收到了来自暗黑帝国的信息，此领域变成了所谓的次元世界，它是邪恶皇帝统治下的黑暗且混乱的世界。智者明白如果条件成熟，总有一天人们能够从地球进入那个暗黑帝国。这个条件来自于不能平衡的愤怒——我们的世界正是由于正反两面力量的平衡才得以维持的。明白了这个原因之后，暗黑帝国的侵略军便想在地球上做个证明，他们渴望能够得到上帝的位置，因此上帝安排了这次人类的战斗。在这场斗争中，我们不仅保证了地球的安全，保证了我们精神的存在……于是，一场战争拉开了序幕，龙争虎斗势在难免！

这就是美版真人扫描格斗游戏名作《真人快打》的故事，以该故事拍成的电影《魔宫帝国》更是在各地蝉联票房榜首，与此同时厂家亦乘势推出了《真人快打 3》。

《MK3》中登场的角色多达 14 人，其中大多数都是新人，在操作上除了前作的上拳、下拳、上脚、下脚外还新加了一个"跑"键。它的系统和往常一样保留了几种超级残暴的究极神拳，何谓"究极神拳"？就是当玩者取得两局胜利时，画面便会出现"FINISH"字样，而玩者即可输入特定的指令以恐怖招式毁灭对手。而还童术及友谊之礼呢？"还童术"是把对手变成婴儿，而"友谊之礼"是做出滑稽动作来完结战斗。它们的使用方法同样是在"FINISH"字样时输入特定的指令，并且同时还必须满足一定的附加条件，所以更难使用，但这些也正是《真人快打》的最大魅力所在。



《真人快打》系列回顾

真人快打	真人快打 2	终级真人快打	真人快打三部曲
			

真人快打 3 出招表

★:特殊技巧。其中使用友谊之礼与还童术的回合不可防，使用"展示仁慈"(MERCY)要在第三局，当出现"FINISH HIM(HER)"时，按住跑・↓↓・放开跑，即可给对手仁慈的加上一点血。兽化技要在第三局使用"MERCY"后再次击倒敌人，才可使用兽化技。

西瑞克斯 CYRAX

绿网	←←・低脚
传送	→↓・防
近处炸弹	按住低脚・←←・高脚
远处炸弹	按住低脚・→→・高脚
★终结技 1	↓↓↑↓・高拳
★终结技 2	近身↓↓→↑・跑
★兽化技	近身↑↑↓↓
★友谊之礼	跑・跑・跑・↑
★还童术	→→←・高拳
★特殊舞台	跑・防・跑



爆破者 STRYKER

冲投	→→・高脚
膑骨摔	→←・低拳
下榴弹	↓←・低拳
上榴弹	↓←・高拳
★终结技 1	近身↓→↓→・防
★终结技 2	远身→→→・低脚
★兽化技	扫腿距离跑・跑・跑・防
★友谊之礼	低拳・跑・跑・低拳
★还童术	↓→→←・高拳
★特殊舞台	→↑↑・高脚



真人快打 3　　出招表

山水 SHANG TSUNG



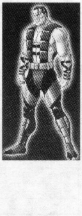
火灵杀	←←・高拳
双灵杀	←←→・高拳
三灵杀	←←→→・高拳
火山爆发	→←←・低脚
变身 Cyrax	防・防・防
变身 Kano	←→・防
变身 Jax	→→↓・低脚
变身 Kabal	低拳・防・高脚
变身 Liu Kang	从→开始摇杆一圈
变身 Nightwolf	↑↑↑
变身 Sektor	↓→←・跑
变身 Sheeva	按住低脚→↓→
变身 Sindel	←↓←・低脚
变身 Sonya	↓+跑+低拳+防
变身 Stryker	→→→・高脚
变身 Sub－zero	→↓→・高拳
★终结技 1	近身按住低拳・↓→↓→
★终结技 2	近身按住低拳・跑・防・跑・防
★兽化技	扫腿范围内按住高拳・跑・跑・跑
★友谊之礼	低脚・跑・跑・↓
★还童术	跑・跑・跑・低脚
★特殊舞台	↑↑←・低拳

加克斯 JAX



导弹	←→・高拳
双导弹	→→←←・高拳
仿生冲击	→→・高脚
震地术	按住低脚三秒后放开
扪面捶	→→・低拳
空截	空中按防
★终结技 1	近身按住防・↑↓→↑
★终结技 2	远身跑・防・跑・跑・低脚
★兽化技	按住低拳・→→↓→
★友谊之礼	低脚・跑・跑・低脚
★还童术	↓↓↓・低脚
★特殊舞台	↓→↓・低拳

绝对零度 SUB－ZERO



冰影	↓←・低拳
冰雹	↓→・高拳
前冰雹	↓→←・高拳
后冰雹	↓←→・高拳
冰雪拳	↓→・低拳
滑铲	←+低拳+防+低脚
★终结技 1	近身防・防・跑・防・跑
★终结技 2	扫腿范围外←←↓←・跑
★兽化技	近身→↑↑
★友谊之礼	低脚・跑・跑・↑
★还童术	↓←←・高脚
★特殊舞台	→↓→→・高脚

卡豹 KABAL



邪眼波	←←・高拳(可空中)
螺旋蚕	←→・低脚
贴地爪	←←←・跑
★终结技 1	扫腿范围外↓↓←→・防
★兽化技	按住高拳・→→↓→・放开高拳
★友谊之礼	扫腿范围外跑・低脚・跑・跑・↑
★还童术	跑・跑・低脚
★特殊舞台	防・防・高脚

卡诺 KANO



加农炮弹	按住低脚三秒后放开
飞刀	↓←・高拳
斩空	↓→・高拳
空截	在空中按防
突击捶	↓→・低拳
★终结技 1	近身按住低拳・→↓↓→
★终结技 2	扫腿距离低拳・防・防・高脚
★兽化技	近身按住高拳・防・防・防
★友谊之礼	低脚・跑・跑・高脚
★还童术	→→↓↓・低脚
★特殊舞台	↑↑←・低脚

空佬 KUNG LAO



飞行铁帽	←→・低拳
传送	↑↓
防御盾	→↓→・跑
飞踢	空中↓+高脚
★终结技 1	跑・防・跑・防・↓
★终结技 2	扫腿距离→→←↓・高拳
★兽化技	近身跑・跑・跑・跑・防
★友谊之礼	扫腿范围外跑・低拳・跑・低脚
★还童术	↓→→・高拳
★特殊舞台	↓↓→→・低脚

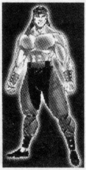
绍康 SHAO KAHN



肩顶	→→・低拳
斜上突击	→→・高拳
晕锤	←→・高拳
火球	←←→・低拳
辱骂	↓↓・低腿
笑	↓↓・高腿

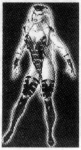
真人快打 3 出招表

刘康 LIU KANG



上段波	→→·高拳
下段波	→→·低拳
穿心腿	→→·高脚
连环腿	按住低脚三秒放开
★终结技 1	→→↓↓·低脚
★终结技 2	↑↓↑↑·防+跑
★兽化技	扫腿距离↓↓↑
★友谊之礼	跑·跑·跑·↓+跑
★还童术	↓↓↓·高脚
★特殊舞台	跑·防·防·低脚

辛蒂尔 SINDEL



凝固音波	→→→·高拳
浮空术	←←→·高脚
火球	→→·低拳
灵火球	空中↓→·低脚
★终结技 1	扫腿距离跑·跑·防·跑·防
★终结技 2	近身跑·跑·防·防·跑+防
★兽化技	任何距离→→↑·高拳
★友谊之礼	跑·跑·跑·跑·跑·↑
★还童术	跑·跑·跑·↑
★特殊舞台	↓↓↓·低拳

午夜之狼 NIGHTWOLF



魔光箭	↓←·低拳
手斧上击	↓→·高拳
反射盾	←←←·高脚
魔影公羊	→→·低脚
★终结技 1	↑↑←→·防
★终结技 2	两步处←←↓·高拳
★兽化技	近身→→↓↓
★友谊之礼	扫腿范围外跑·跑·跑·↓
★还童术	→←→←·低拳
★特殊舞台	跑·跑·防

赛克特 SEKTOR



跟踪导弹	→↓←·高拳
直射导弹	→→·低拳
传送	→→·低脚(可空中)
★终结技 1	扫腿距离低拳·跑·跑·跑·防
★终结技 2	远身→→→←·防
★兽化技	近身→→↓↑
★友谊之礼	远身跑·跑·跑·跑·↓
★还童术	←↓↓↓·高脚
★特殊舞台	跑·跑·跑·↓

斯莫克 SMOKE



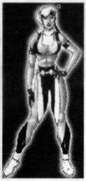
鱼叉	←←·低拳
传送上击	→→·低腿
隐身	↑↑·跑(再次输入可现身)
空摔	空中按防
必杀一	↑↑→↓(四人距离)
必杀二	按住跑+防(↓↓→↑)(扫腿距离内)
★兽化技	↓→→·防(扫腿以外)
★友谊之礼	跑·跑·跑·高腿
★还童术	↓↓←←·高腿
★特殊场地	→→↓·低腿

西瓦 SHEEVA



无影踏	↓↑
火球	↓→·高拳
震地术	←↓←·高脚
★终结技 1	近身→↓↓→·低拳
★终结技 2	近身按住高脚←→→
★兽化技	近身跑·防·防·防·防
★友谊之礼	→→↓→·高拳
★还童术	↓↓↓←·高脚
★特殊舞台	↓→↓→·低拳

桑娅 SONYA



电光圈	↓→·低拳
腿摔	↓+低拳+防
飞空拳	→←·高拳
升空拳	←←↓·高脚
★终结技 1	远身按住防+跑·↑↑←↓
★终结技 2	←→↓↓·跑
★兽化技	按住低拳·←→↓→
★友谊之礼	←→←↓·跑
★还童术	↓↓→·低脚
★特殊舞台	→→↓·高拳



莫塔罗 MOTARO

扪面	→→低拳
火球	→↓←高拳
尾扫	↓+低腿
传送	↓↑

《真人快打 2》特殊必杀技总汇

刘康 LIU KANG



还童术	↓↓→←+低脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	←→→+低脚
友谊之礼	→←←←+低脚
上杀	反时针摇杆一圈
青龙霸	↓→←←+高脚

空佬 KUNG LAO



还童术	←←→→+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	→→→+高拳
友谊之礼	←←←↓+高脚
锯片杀	→→→→+低脚
血滴子	紧按低拳·←←←(击中时按↑)

加里 JOHNNY CAGE



还童术	←←←+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↓↓↓+高脚
友谊之礼	↓↓→→+低拳
大切断	↓↓↓+高脚
立斩决	→→↓↑(↓+低拳+防+低脚)

蜥蜴 REPTILE



还童术	↓←←+低脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↓→→+防
友谊之礼	←←↓+低脚
舌杀	←←↓+低拳
隐身术	→→↓+高脚(只能隐身时用)

绝对零度 SUB-ZERO



还童术	↓←←+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↓→→+防
友谊之礼	←←↓+高脚
冰封杀	→→↓+高脚(冰封) →↓→→+上拳(近距离)
雪球	紧按下拳←←↓→

山水 SHANG TSUNG



还童术	←→↓+低脚
友谊之礼	←←↓←+高脚
碎尸杀	紧按高脚数秒
吸星大法	↑↓↑+低脚

捷塔娜 KITANA



还童术	↓↓↓+低脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	→↓→+高脚
友谊之礼	↓↓↓↑+低脚
死亡之吻	紧按低脚→→↓→
扇杀	→↓→+高脚

爵士 JAX



还童术	↓↑↓↑+低脚
友谊之礼	↓↓↑↑+低脚
碎头功	紧按低拳→→→
断臂杀	防·防·防·防·低拳

美琳娜 MILEENA



还童术	↓↓↓+高脚
友谊之礼	↓↓↓↑+高脚
刺杀	→←→+低脚
化骨杀	紧按高脚数秒

巴拉卡 BARAKA



还童术	→→→+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↑→→+高脚
友谊之礼	↑→→+高脚
立斩决	→→→+高脚
刺杀	←→↓→+低拳

蝎子 SCORPION



还童术	↓←←+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↓→→+防
友谊之礼	←←↓+高脚
火杀	↑↑+高拳
万碎斩	↓↓↑↑+高拳
腰斩杀	紧按高拳↓→→→

雷电 RAIDEN



还童术	↓↓↑+高脚
陷坑Ⅱ/战斗之墓杀着	↑↑↑+高拳
友谊之礼	↓←→+高脚
震雷杀	紧按下脚数秒,当敌人 被电击时,按防+低脚
上击杀	紧按高拳 10秒(要及早蓄电)

秘技

真人快打 3 PS

十项全能的秘技

在选择对战角色之后的画面当中，按 1P 和 2P 手柄的△、□、○特定次数，便可以玩到不同的秘技：

变成射击游戏

1P：□6 次、△4 次、○2 次

2P：□4 次、△6 次、○8 次

与 SHAO KAHN 对战

1P：□不按、△3 次、○3 次

2P：□5 次，△6 次、○4 次

与 MOTARO 对战

1P：□9 次、△6 次、○9 次

2P：□1 次，△4 次、○1 次

与 NOOB 对战

1P：□7 次、△6 次、○9 次

2P：□3 次、△4 次、○3 次

与 SMOKE 对战

1P/2P：□2 次、△不按、○5 次

不显示体力表

1P：□9 次、△8 次、○7 次

2P：□1 次，△2 次、○3 次

不能使用必杀技

1P：□5 次、△5 次、○5 次

2P：□5 次，△5 次、○6 次

不能使用连续技

1P/2P：□7 次、△2 次、○2 次

不能使用摔投技

1P/2P：□1 次、△不按、○不按

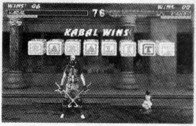
不能防御

1P/2P：□不按、△2 次、○不按

真人快打 3 MD

首脑秘技

在菜单画面按 C→A←A↑C→A←A↑，可出现"KILLER CODES"选项，内有：简易必杀、对战时选 SMOKE、对战时可用首脑、玩小蜜蜂等功能。



密术秘技

在菜单按 BA↓←A↓C→↑↓可开启密术，包括：

TIME（时间开关）

WIN SCREEN（胜利画面）

KOMBAT ZONE（战场选择）。

作弊秘技

在菜单按 AC↑B↑BA↓可开起作弊菜单，内有：

SOUND TEST（音效测试）

CONTINUES（续关次数）

BIO－SCREEN（个人介绍）。

选用 SMOKE

出现 MK3 大标志时，按 ABBA↓AB-BA↓↑↑，如果屏幕变红并听见绍康说"SMOKE"即正确。

简易必杀

在前述首脑秘技中选用简易必杀后方可，下面列中各人的简易必杀：

B1：必杀一　B2：必杀二

S：兽化　H：还童

Y：友谊之礼

山水

B1，B2：按住低拳二秒，靠近对手放开

S：扫腿距离内蓄高拳三秒放开

H：低腿　Y：↓

SINDEL

B1：近身跑＋防　B2：扫腿距离内防

S：近身高拳　H：↑　Y：↑

JAX

B1：近身防　B2：三人距离处低腿

S：蓄低拳靠近后放开　H：低腿　Y：低腿

KANO

B1：扫腿距离内高腿　B2：蓄低拳靠近并放开

S：蓄高拳靠近放开　H：低腿　Y：高腿

刘康

B1：低腿　B2：防＋跑　S：近身↑

H：高腿　Y：↓＋跑

桑亚

B1：跑　B2：三人距离↓＋防＋跑

S：蓄低拳靠近放开　H：低腿　Y：↓＋跑

STRYKER

B1：三人距离低腿　B2：近身防

S：防　H：高拳　Y：轻拳

SUBZERO

B1：扫腿之外跑　B2：近身跑

S：近身↑　H：高腿　Y：轻拳

CYRAX

B1：近身跑　B2：高拳　S：近身↓

H：高拳　Y：↑

SEKTOR

B1：扫腿距离防　B2：三人距离防

S：近身↑　H：高腿　Y：↓

午夜之狼

B1：近身防　B2：三人距离高拳

S：近身↓　H：低拳　Y：↓

SHEEVA

B1：近身低拳　B2：蓄高腿靠近放开

S：近身防　H：高腿　Y：高拳

空佬

B1：↓　B2：扫腿距离但不贴身高拳

S：近身防　H：高拳　Y：低腿

KABAL

B1：扫腿距离外防　B2：近身高腿

S：蓄高拳靠近 H：低腿　Y：↑

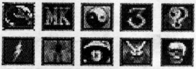
SMOKE

B1：四人距离↓　S：扫腿之外防

B2：扫腿距离防＋跑 H：高腿　Y：高腿

对战码

0　1　2　3　4



5　6　7　8　9

MD 专用对战码

在双人对战 VS 画面输入以下的 MD 专有对战码即可使用以下秘技：

688－688　快速上击
091－293　不可扫腿
303－606　不详
955－955　超必杀时间延长
494－494　时间超快
999－995　不可连击
011－971　慢慢减血
082－771　不可投、扫腿
929－646　随机变身，半血，不可扫腿
911－911　胜利后有些按键失效
006－040　前赴后继
667－000　时间关闭
707－000　1P 1/4 血格
000－707　2P 1/4 血格

MD、SFC 通用对战码

100－100　不可投
000－707　2P 1/4 血
020－020　不可防
688－422　黑屏战斗
987－123　无血格
460－460　随机变身
033－000　1P 半血
985－125　黑屏＋变身＋无血格
000－033　2P 半血
466－466　无限跑
707－000　1P 1/4 血
642－468　打小蜜蜂
969－141　胜者对 MOTARO
769－342　胜者对 NOOB
033－564　胜者对绍康
205－205　胜者对 SMOKE

真人快打 3　　SFC

选绍康

菜单时按 XBAY↑←↓→↓

选莫塔罗

菜单时按 SELECT，AB→←↓↓↑↑

选 SMOKE

在 COPYRIGHT 画面按住←A，当 WILLIAMS 画面出现时按住→B，当"There is no……"字样出现按住 XY，如果输入正确，SMOKE 会走过屏幕。

随机选人

选人时按↑+START

战斗中换人

单打时按另一手丙的 START（暂停功能必须打开），再按自己手柄的 START 就可重新选人。

音效测试

在菜单时按 AYBX。

SCOTT 菜单

在菜单时按 XBAY↑←↓→↓，里面包括投、防、扫、随机变身、无限跑、快速上击、快战、绍康、玩角子机等开关。

KOOLER STUFF 菜单

在菜单时按 SELECT、AB→←↓↓↑↑，里面包括双倍受伤、双倍破坏、一键必杀、SMOKE 开关、绍康开关、莫塔罗开关、强力攻击、补血、30 次续关的选项。

KOOL STUFF 菜单

在菜单时按↑↑↓↓←→ABA，里面包括时间开关、20 秒的必杀技（有 20 秒的时间输入必杀技）、打小蜜蜂、选场地、看制作群等选项。

一键必杀说明

出现"Finish him（her）"时按

B：必杀一（靠近）	Y：必杀二（远）
X：兽	R：还童
A：友谊之礼	L：特殊场地杀着

超任专有的对战码

445－445	时间关闭
449－449	幻影人形
987－655	玩角子机
012－012	时间关闭，可长血
432－234	时间关闭，破坏力有限
191－191	快战
120－120	边打边看制作群
989－898	团体战
221－557	随时打上天花板
944－944	一局，一键必杀

真人快打 3　　IBM－PC

DOS 命令行秘技

PC 版有一部分秘技是通过 DOS 命令行开启的，在 DOS 下键入 MK3，空一格，后面跟着输入以下，然后回车进入游戏即可。

666	可用 SMOKE
603015	慢速模式
1995	人物随机变身
831	透明人
9966	背对背
8000	高速模式
8888，1111，12345，54321	四种人物变形
4862222	防必死
1000000	可用关底
NO BLOOD	无血腥
BLOOD	恢复血腥
NOVIO LENCE	无必杀
VIOLENCE	恢复必杀

IBM－PC 专有的对战码

239－494	扫腿关闭
334－000	1P 1/2 受伤
101－000	1P 可长血
000－334	2P 1/2 受伤
000－101	2P 可长血
552－255	两人双倍受伤
303－303	两人可长血
334－433	两人 1/2 受伤
202－000	1P 自动掉血
972－279	时间关闭
000－202	2P 自动掉血
348－279	110 秒战斗
404－404	两人自动掉血
552－000	1P 双倍受伤
978－243	慢速两者双倍受伤加自动掉血
342－879	快速两者 1/2 受伤加自动长血
000－552	2P 双倍受伤

真人快打 2 完全版　　SS

隐藏模式

在游戏的开场画面出现时，只要顺序输入↓、↑、←、←、A、→、↓、B、Y、C，在标题画面便会追加了"SWITCHES……"一栏，下表是设定各项目的功能。

1 HIT P1（P2）：可以将对手一下击倒

TOASTY：当使用上钩拳击中对手时，在画面下方必定会有男性面孔出现

EASY SMOKE：：SMOKE 会简单地出现

EASY JADE：JADE 会简单地出现

NOOB：隐藏人物 NOOB 会简单地出现

HARD PLAYER 1（2）：角色无敌

SOAK TEST：观战模式

真人快打 2　　MD

选用三名隐藏人物

NOOB SAIBOT：在双人对战时，任何一连胜 25 局他就会出现

SMOKE：在 SHANG 场地中使用上勾拳打倒对手，若画面右下方出现一个男性脸孔，玩家立刻输入↓+START，SMOKE 就会出场挑战。

JADE：在单人对电脑战中，当打至"？"此格的人物时，如一回合都用下脚去扫倒对手（不能用拳），并且从游戏开始后的十名对手都用低踢打倒，他就会出现。

测试模式

进入 OPTION 中，将光标停在"DONE！"上，顺序输入←↓←→↓→←←→→，就会出现 TEST MODES，内有无敌、一击致命、无限连续及究极神拳模式。

雷电第三种必杀技 Fergality

按上述方法调出测试菜单后，在该菜单中将格斗场地调为 6，最后一项 Oooh，NASTY 调为"✓"，进入游戏后选用雷电，出现"FINISH HIM（HER）"时，输入←←←·防，可看到雷电第三种必杀技。

打落化骨池

在有化骨池的版面中，在决胜局出现"FINISH HIM！"时，顺序输入低拳、低脚、及 UPPER OUT 便能将对手打落化骨池。

SONYA 的隐藏究极神拳

玩家要先胜一局，然后在第二局中紧按低拳三十秒以上作战，最后在对手的体力扣尽时放手，于是 SONYA 便会使出隐藏的究极神拳。





豪门恩怨　血泪传说

豪血寺一族 2

——最强传说

ATLUS

ARC/94 PS/95.10.20



《豪血寺一族》先后在三款机种出现的格斗游戏。街机版曾经一度风靡，但因出招简单、画面枯燥，人物缺乏个性等原因而未在街机领域中获得成功。在 SFC 和 MD 上仍然拥有一定市场。今年冬天在 SS 上即将推出的动作游戏《花小路大作战》就是其中的人物。后来推出的续作登场的除了前作中的八人外，还增加了许多新人物，下至 6 岁的幼儿及高达 101 岁的老太婆都出场作战。前作中极具特色的变身技仍然健在，更有许多强力且华丽的必杀技出现，看来豪血寺又要有一场腥风血雨了！

移植自街机的《豪血寺一族 2》，原作本身以变身能力最为吸引。再加上《豪血寺外传 最强传说》的队伍战斗要素，令游戏的可玩性增加不少。

豪血寺一族 2　出招表

★：超必杀技：须气力蓄满方可使用

大山礼儿（猪）

击掌破动波	↓↘→·拳
流炎升	→↓↘·拳（击中后继续按拳）
雷吼脚	脚连按
升燕舞	空中摇杆一圈·脚
★流气升炎斩	→↓↘·轻拳＋重拳



安妮 ANNIE（鸟）

火鸟波	←↙↓↘→·拳
虹色壁	↓↘→·拳（击中后继续按拳）
雷光弹	空中↓↘→·拳
火炎踢	按着重脚 2 秒后放开
★空间狙击	近身→＋轻拳＋重拳



陈念（寅）

裂光拳	←→←·拳
炼狱灵波	←↙↓↘→·轻拳＋重拳
咒缚符	→↘↓↙←·轻拳＋重拳
闪光烈脚	↓↘→↗·腿
★炼鬼降临	同时按所有拳脚键



豪血寺种（兔）

岩碎齿	←蓄→·拳
星流乱舞弹	→＋拳连打
威赫颜	↓蓄↑·拳
天舞脚	空中↑↓·脚
星乱拳	↓＋重拳
桃恋火（变身中）	↓↘→·拳
虹色壁（变身中）	←蓄→·拳
★森罗镜	↓↘→·轻拳＋重拳



花小路克拉拉

梦幻爆弹	↓↘→·拳
奇迹攻击	↓↙←·拳（击中后继续按拳）
梦幻风暴	→↓↘·拳
奇迹之吻	←→↙↓·轻拳＋重拳
梦幻回转	↓↙←·脚
★星屑幻境	↓↘→·轻拳＋重拳



超级克拉拉

电光拳	↓↘→·拳
对空电光拳	↓↙←·拳
电光栅栏	↓↙←·脚（击中后继续按脚）
仙女回旋踢	←↙↓↘→·脚（击中后继续按脚）
电光踢	→↓↘·重脚
★克拉拉乱舞	←蓄→·轻拳＋重拳



怀特（马）

炎光箭	←↙↓↘→·拳
掌打击	←蓄→·拳（击中后继续按拳）
陨星落	空中摇杆一圈·脚
风暴踢	↓蓄↑·脚
★旋风烈斧	←↙↓↘→·轻拳＋重拳



孤空院金太郎

鲤鱼鲤鱼飞呀飞	↓蓄↑·拳
幻变拳	←↙↓↘→·拳（击中后继续按拳）
滚地光炎弹	跳跃中↓↘→·拳
冲天腿	↓↘→·脚
小熊攻击	←→←·脚
★巨熊突击	同时按下四个攻击键



豪血寺一族 2　出招表

破岛才藏(丑)

龙炎波	↓↘→·拳
狱炎升流弹	↓↙←·拳(击中后继续按拳)
震空旋风斩	空中摇杆一圈·拳
青炎裂伤斩	←↙↓↘→·脚
★ 极恶升流弹	↓↙← ·轻拳+重拳



凯斯(鼠)

电光拳	↓↙←·拳
快速拳击	←蓄→·拳
空舞踢	↓↘→·腿(击中后继续按腿)
炮钉腿	→↘↓·腿(击中后继续按腿)
★终极粉碎弹	←蓄→·轻拳+重拳



撒哈多

魔法飞射	↓↘→·拳
炽焰攻击	←蓄→·拳(击中后继续按拳)
暴风烈焰	→↓↘·拳
灯神召唤	↓蓄↑·拳
★魔法制裁	↓↘→·轻拳+重拳



豪血寺志摩

星流弹	←↙↓↘→·拳
岩碎发	←蓄→·拳
威吓炮	空中摇杆一圈·拳
天舞脚	→↘↓↙←·脚(击中后继续按脚)
★破灵彗星神	←↙↓↘→·轻拳+重拳



安琪拉(巳)

地狱鞭	←蓄→·拳
爆光波	轻拳+重拳
冲撞突击	←蓄→·腿
闪光踢	空中↑↓·脚(击中后继续按脚)
★超级爆弹	←蓄→·轻脚+重脚



冥犬

呜呜	↓↙←·拳
嗷嗷	→↓↘·拳
汪汪	空中摇杆一圈·拳
呜呜汪汪	↓↙←·脚
嗷嗷汪汪	→↘↓↙←·脚
★冥犬怒吼	↓↘→·轻拳+重拳



孤空院干滋

贼命气功弹	→↘↓↙←·拳
吸饮愚爆	←蓄→·重拳
爐踵膝凌	←蓄→·重脚
密义筋收体(变身后)	↓↘→·拳
龙口壁(变身后)	↓蓄↑·拳
片飞腿(变身后)	←蓄→·脚
一尺布打(变身后)	←↙↓↘→·轻拳+重拳
★爆裂矢气	←蓄→·轻拳+重拳



黑子

飞扇鸟	↓↘→·拳
迎击坠扇花	→↓↘·拳(击中后继续按拳)
梦幻满月弹	→↘↓↙←·拳
风裂来飞	→↘↓↙←·脚
★胧月夜	同时按下四个攻击键



豪血寺梅

岩碎齿	←蓄→·拳
星流乱舞弹	→+拳连按
威赫颜	↓蓄↑·拳
天舞脚	空中↑↓·脚
桃恋火(变身中)	↓↘→·拳
虹色壁(变身中)	←蓄→·拳
★豪血流御颜打	↓蓄↑·轻拳+重拳



秘技

豪血寺一族 2——最强传说　PS

杰克 JACK 登场

在队伍模式中，如果在选人画面时顺序按←→↓↑↓←→←↑，便可使用隐藏角色杰克。

能量柱	↓↘→·□/△
龙卷脚	→↘↓↙←·×/○
火焰风暴	→↓↘·×/○
怒之代价	↓↙←·△连按
★杰克风暴	→↓↘·×+○

轻易使出一发奥义

以“正常模式”、“VS 模式”或“队伍模式”进行游戏，然后待忍耐能量计达到最满状态，这时只要同时按 L1 及 R1，便可立刻使用一发奥义。



暂停时的蓄技攻击

以“正常模式”、“VS 模式”或“队伍模式”进行游戏，然后选取可使用蓄力技的角色，跟着在游戏中按暂停，并且在暂停期间预先按着蓄力技必杀技的储招部分，那么便可在暂停后立即使用该必杀技。



水泊梁山内部大火拼

水浒演武·风云再起

DATA EAST

ARC/95　SS/96.3.22



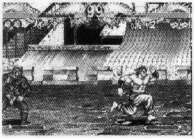
一代玩家从梁山泊 108 名好汉的 12 人中，选取其中一人将惡役・晁盖打倒为目的。PS 版与街机版不同的是追加了攻击回避和重新调整了各角色的实力，改善了游戏的操作性。PS 版加上了《FIGHTER' S HISTORY》主角沟口诚作隐藏人物，令游戏元素非常丰富。本作《水浒演武》的续编，基本的操作跟上一集类似。在细节上作出相当大的改良，速度和流畅度有很大提高。可直接使用的角色追加了头目晁盖、《FIGHTER' S HISTORY》里的沟口及英美共三名。

《水浒传》被 DATA EAST 从书上搬到了街机！在 108 将中有原作前半段活跃的十一位可选择，史进，林冲，武松，李逵，鲁智深及阮氏三雄等。其中阮小五竟然是蓝色皮肤（是 RPG 中传说的河童吗?）人物大都持有武器，且有武器耐久值等设定（侍魂!?）。另一大特点是人物的诨号与姓名均用地道的中国书法写成，对我国玩家来说看着非常亲切过瘾。不过，唉！我国的古典名著一部又一部被日本人抢先开发成游戏……。下一部难道是《红楼快打》，刘姥姥 VS 贾宝玉。

系统之“风云”解析

基本系统

←：上、中段防御　→→：前冲
↙：下段防御　←←：疾退
空中←：空中防御　←←←：转身跑



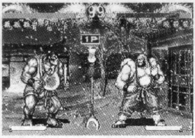
注意角色的武器槽



可别把画面下方的武器槽当作是超必杀能量槽。它是用于表示武器的损伤程度，当全红时武器即损坏。

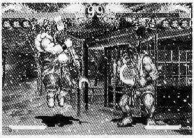
特殊系统・放下与拾起武器

新增系统：由于每位角色都有部分必杀技及一个超必杀技是要在手中没有武器时才能使出的，而且没有武器在手时可以使出拳脚的连续技，故游戏中玩家只要同时按“中拳＋中脚”，角色就会放下武器。当角色和地上的武器重叠时，用相同的方法就可以拾回武器。



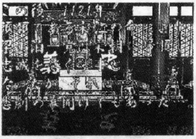
特殊系统・浮跃

游戏中同时按“轻拳＋轻脚”后，人物便会轻轻跳起，以减少空中的停留时间。



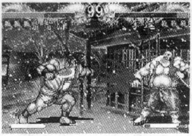
结　局

这回的结局除了每人的结局对白不同外，都会以《水浒传》的原著故事为完结，难道这就是“忠实于原著”？



特殊系统・武器投掷

当玩家输入“重拳＋重脚”后人物便会将手中的武器投出，而且对手中招后会立即晕倒。



水浒演武　出招表

A+X:挑衅　　C+Z:抛掉武器　　★　究极奥义　　(有)　须有武器在手才行

B+Y:假装晕倒　　☆　秘奥义　　(共)　有无武器均可的共通技　　(无)　须不持武器才行

史进·九纹龙

招式	出招
龙迅炮(共)	↓↘→·拳
龙炎斩(有)	→↓↘·拳
疾火烈拳(无)	↓↙←·拳
落地膝(共)	↓↑·脚
☆天升龙霸(有)	←→↘↓↙←·拳
★真·龙神凭依(无)	↓↙←↓↙←·重脚

扈三娘·一丈青

招式	出招
仙空波(共)	↓↘→·拳
连环脚(共)	↓↘→·脚
疾风斩(有)	→↓↘·拳
三角蹴(共)	跳至画面边缘时按反方向
☆真空风轫杀(有)	空中↓↘→·拳
★真·风神凭依(无)	空中↓↙←↓↙←·重脚

李逵·黑旋风

招式	出招
地烈断(共)	↓↙←·拳
火炎息(共)	→↓↘·拳
黑旋风(有)	←↙↓↘→·拳
李逵台风(无)	空中↓↘→·脚
☆斩开妙匀(有)	→↘↓↙←·脚
★地裂爆炎碎(无)	↓↙←↙↓↘→·重拳

武松·行者

招式	出招
鸳鸯脚(共)	↓↙←·脚
鸳鸯落杀脚(无)	↓↙←↘·脚
猛虎爪击(有)	→↓↘·拳
龙髯打云(无)	↓↙←·拳
乾坤倒落(无)	近身←↙↓↘→·拳(可空中)
烈旋空舞(共)	近身←↙↓↘→↓·拳
飞翔击膝(共)	→+重脚
☆猛虎地碎弹(无)	←→↘↓↙←·拳
★卑劣先制击(有)	开局前紧按三个拳

阮小二·立地太岁

招式	出招
月牙镖(共)	↓↘→·拳
乾坤水龙脚(共)	→↓↘·脚
妖手段(有)	↓↑·拳
操水法(有)	←↙↓↘→·脚
登壁脚(共)	前冲遇画面边缘时按脚反弹
登壁袭(共)	登壁脚空翻时↓+脚
雹(无)	空中↓↙←·拳
☆魔水乱手杀(有)	→↘↓↙←·脚
★凤凰召唤斩(无)	↓↙←↙↓↘→·重拳

林冲·豹子头

招式	出招
烈豹招(共)	↓↘→·拳
劈风月斩(共)	→↘↓↙←·拳
无双连击(有)	连按拳
旋脚落枪(有)	→↓↘·脚
旋风脚(有)	↓↘→·脚
烈震脚(共)	→+重脚
无双连击袭(有)	三个拳同时按
☆白虎袭激斩·改(有)	→↘↓↙←·脚
★真·豹神凭依(无)	↓↙←↓↙←·重脚

戴宗·神行太保

招式	出招
飞翔波(共)	空中↓↘→·拳(最大五回)
落凤捶(共)	→↓↘·拳
烈波掌(共)	↙→·拳
神行法(共)	↓↙←·任意拳或脚
	或同时按三拳或三脚
三角蹴(共)	跳至画面边缘时按反方向
☆击斩靠(无)	↓↘→·脚
★天罗刚掌波(有)	→↘↓↙←→·重拳

鲁智深·花和尚

招式	出招
飞影旋杀阵(有)	↙→·脚
罗刹(有)	空中→←→·拳
狼牙灭冻(无)	↓↙←·拳
狼爪灭冻(无)	↓↙←·脚
起云烟(共)	←↙↓↘→·拳
☆地狱波乘(共)	接近←↓↙·重拳
★真炎起云烟(无)	↓↙←↙↓↘→·重拳

公孙胜·入云龙

招式	出招
幻魔烈靠(有)	↓↙←·拳
幻魔破膝脚(有)	↓↙←·脚
风车杀(共)	↓↘→·拳
烈镖杀(共)	→←→·拳
扫地杀(共)	↓↘→·脚
幻缚仙击(有)	近身←↙↓↘→↓·拳
三角蹴(共)	跳至画面边缘时按反方向

阮小五·短命二郎

招式	出招
吃了它吧(共)	←蓄→·拳
旋莲华(共)	↙↓↘↓↙·脚
幻流升(共)	↓↙←·拳
闪裂阵(有)	连按拳(可移动)
登壁脚(共)	前冲中遇画面两端按脚反弹
登壁袭(共)	登壁脚空翻时↓+脚
无影转脚(共)	→↘↓↙←·脚
☆扰心乱神(有)	↓↙←·脚
★凤凰召唤击(无)	↓↙←↙↓↘→·重拳

水浒演武 出招表

活阎罗·阮小七

招式	指令
月牙镖(共)	↓↘→·拳
乾坤雷龙脚(共)	→↓↘·脚
三连脚(无)	↓↙←·脚
幻流升(共)	↓↙←·拳
闪裂阵(有)	连按拳
连环夏监蹴(无)	普通技击中对手时↓↑·脚
无影转脚(共)	→↘↓↙←·脚
☆雷龙冲(有)	←→↘↓↙←·拳
★凤凰召唤灭(无)	↓↙←↙↓↘→·重拳

沟口诚

招式	指令
虎破	↓↘→·拳
空中虎破(斜)	空中↓↘→·脚(最多五回)
空中虎破(横)	空中↓↘→·拳(最多五回)
虎踢	↓↙←·脚
空中虎踢	空中↓↙←·脚
虎流碎	→↓↘·拳
威血路雨	→↘↓↙←·拳
超虎破	↓↘→·三拳同时按
通天碎	→↓↘·三拳同时按
☆羊之咒	(→↘↓↙←)×2·重拳

托塔天王·晁盖

变身前	
冲鬼阵	↓↘→·拳
鬼神脚	↓↙←·脚
小盟鬼	↓↙←·拳
变身	被 KO 时按住三拳不放 直至下局开始
变身后	
鬼神脚	↓↙←·脚
鬼神炎	→↓↘·拳
钢	←↙↓↘→·三脚同时按
虎扑	→+重拳
☆五火鬼吼炮	→↘↓↙←→·重拳

英美

招式	指令
斩空波	↓↘→·拳
划空波	空中↓↘→·拳
煌刀斩	→↓↘·拳
二连脚	↓↙←·脚
华丽锁链	↓↘→·脚
天使之矛	空中↓↙←·脚
旋空斩	空中↓↙←·拳
☆终极死亡	←→↘↓↙←·重拳

秘技

水浒演武 SS

隐藏角色乱入

在 SPECIAL 模式中，只要以难度 4 或以上来玩游戏，在不续关的情况下打败林冲，就会出现隐藏角色呼延灼的挑战。

改变衣服和皮肤颜色

在选择角色时，按 A、B、C、X、Y、Z 可选择不同的衣服颜色，这并不新鲜，但若按住 A 键再按←或→，放开 A 键便会改变角色的皮肤颜色。



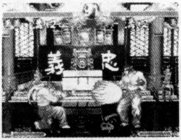
改变开场时出现的角色

选择 GAME START 来进行游戏，在 GAME OVER 后只要稍等一会，便会出现改变了的开场画面。

水浒演武 PS

使用沟口

首先要选择 SPECIAL 模式，然后在标题画面里顺序按↑↓←→↓↑→←·L2 及 R2，如听到音效便成功，这样只要以 2P BATTLE 模式来玩游戏，就可以选用沟口。



隐藏秘奥义

只要符合下表条件，便可使出各人的隐藏秘奥义

条件 1　自己的体力剩下 1/4 或以下

条件 2　输掉一局，自己体力比对方少

条件 3　输掉一局，自己的体力剩下 1/4 或以下

条件 4　输掉一局

招式	指令	条件
史进		
★天升龙霸(有)	→←↙↓↘→·拳	1
☆真·龙神凭依(无)	↓↙←↓↘→·重拳	2
林冲		
★白虎袭击斩·改(有)	→↘↓↙←·脚	1
☆豹神凭依(无)	↓↙←→·重拳	2
扈三娘		
★真空风韧杀(有)	空中↓↘→·拳	1
☆风神凭依(无)	空中↓↓←→·拳	2
神行太保·戴宗		
★击斩靠(无)	↓↘→·脚	1
☆天罗刚掌波(有)	→↘↓↙←→·重拳	3
黑旋风·李逵		
★斩切炒捞(有)	←↓↙→·拳	1
☆地裂爆炎碎(无)	↓↙←↙↓·重拳	3
花和尚·鲁智深		
★地狱波乘(共)	近身→↓↘·重拳	1
☆真炎起云烟(无)	→←↙↓↘→↓↘·重拳	3
公孙胜		
★东西南北中央不败弹(无)	空中↓↘→·拳	1
☆猛袭肉弹跳(有)	↓↙←↓↙←·重拳	3
武松		
★猛虎地碎弹(无)	→↓↘·拳	1
☆卑劣先制击(有)	开局前紧按三个拳	4
阮小二		
★魔水乱手杀(有)	↓↘→·拳	1
☆凤凰召唤斩(无)	↓↘→↓↘→·重拳	3
阮小五		
★出神滑行(有)	↓↙←·脚	1
☆凤凰召唤击(无)	←→↓↘→↓↘·重拳	3
阮小七		
★雷龙冲(共)	→↓↘·拳	1
☆凤凰召唤灭(无)	←→↘↓↙←→·重拳	3
超晁盖		
★五火鬼吼炮(无)	→↘↓↙←→·重拳	1

何时它才能掀起格斗界的"风云"?

风云默示录 2

SUPER TAG BATTLE

SNK

NG/242M/96.11.8

SNK在推出《风云默示录》一年之后，又推出了其续作《风云 SUPER TAG BATTLE》（美版名为 KIZUNA ENCOUNTER SUPER TAG BATTLE）。游戏沿续了前作即可赤手空拳，又可以武器来战斗的格斗游戏。画面用了SNK拿手的放缩功能，而在系统方面有了较大变更。



特 殊 系 统 解 说

合作攻击

如角色体力变红，而又处于已方半场中，输入←↓↙·A便可使出合作攻击。

组合技

全部角色有着类似《REAL BOUT 饿狼》的组合攻击，共通技是A·B·C。



组队二对二战斗

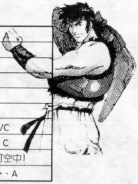
虽是二对二，但不是四人同时混战，而是一对一的战斗。在战斗时只要来到自已队规定地点便可以和背景上的队友换人。而在后面待机的队友，是会自己慢慢的补充能源的。

风云默示录 2　出招表

A:拳	→+A:重拳	←←:疾退	→+A+B:闪避前移
B:脚	→+B:重脚	B+C:"轻"武器掷出技	B+C:不意打
C:武器攻击	→+C:重武器攻击	A+B+C:"重"武器掷出技	C+D:挑衅
D:换人	→→:前冲	A+B:闪避	★:超必杀技

疾风 HAYATE

招式	指令
强烈斩	←↙↓↘→·A
飞天升王脚	→↓↘·B
飞天升王脚追加A	→+B
飞天升王脚追加B	↘+B
烈风杀	空中↓+A
烈风杀追加	↓+A
幻影飞棍	↓蓄↑·A/B/C
念动飞棍	→↘↓↙←·C
飞棍投术	↓↘→·C(可空中)
★奥义无双乱舞	→↘↓↙←→·A



罗莎 ROSA

招式	指令
罗莎升空剑	→↓↘·C
罗莎升空剑追加	↓↙←·C
狂怒脚	↓↙←·B
狂怒脚追加A	↓↘→·B
狂怒脚追加B	↓↙←·B
惊异任务	空中↓+C
惊异任务追加	↓+C
蜂刺	←↓↙·C
转空踢	跳向墙边时←+B
X反射	→↘↓↙←·C
飞剑	↓↘→·C
★胜利之晓	→↘↓↙←→·A



谁人才能知道风云战士们究竟要向世间"默示"什么呢?

风云默示录 2 出招表

金秀一



飞闪斩	↓蓄↑·C
飞闪斩追加	↓+C
断月斩	↓↙←·B
飞袭脚	空中↓+B
飞袭脚追加	↓+B
三连激	↓↘→·C
三连激追加	↓↘→·C
★凤凰脚	→↘↓↙←→·A

小丑 JOKER



魔鬼小丑箱	→↓↘·C
空中陀螺	空中↓+A
高速溜冰撞击	←↙↓↘→·A
高速溜冰撞击追加	←↙↓↘→·A
魔牌	↓↘→·C
魔术传送	↓↙←·A
对空腿	↙+B
★巨脸攻击	→↘↓↙←·A

高顿 GORDON



腹部滑铲	→↓↘·A
发身升空	↓↘→·A
发身升空追加	↓↘→·A
臀落	空中↓+B
重压	空中近身↓+C
电击爆裂弹	↓蓄↑·C
螺旋电棒	↓↘→·C
★电棒打桩	→↘↓↙←→·C

马面 MEZU



阳炎脚	B 连按
阳炎脚追加	↓↘→·B
轰天	↓↙←·C
无道轮轮爪	跳向墙边←+C
冰衣	→↘↓↙←·B
流冰弹	←↙↓↘→·B
无道水流波	→↓↘·B
三日月	↓↘→·C
镰鼬	↙+B
★邪之乱击脚	→↘↓↙←→·A

中白虎 CHUNG



白虎弹	→↓↘·C
千手掌打	→↓↘·A
气传招来	抓住水管后↓↑↓↑·A或B
紫炎龙	→↘↓↙←·C
变鸡神功	愤怒时→←→·C
旋风炎舞	愤怒时空中↓+C
★仙人打波	→↘↓↙←→·A

牛头 GOZU



阳炎拳	A 连按
阳炎拳追加	↓↘→·A
轰天	↓↙←·C
豪炎弹	→↓↘·A/B/C
无道轮轮爪	跳向墙边←+C
无道牛炎波	↓蓄↑·A
灭杀爪	↓蓄↑·C
狱炎界	←↙↓↘→·A
三日月	↓↘→·C(可空中)
★邪之乱击掌	↙蓄→·A 连按

影·狮子王



影落	←↙↓↘→·A
影落追加	↓+A
狮子乱舞	↓↙←·A
沉默风暴	→↘↓↙←·C
兽王风轮剑	↓↑·C
切地斩	↓↘→·C
兽王上钩拳	→↓↘·A
★兽王金刚拳	→↘↓↙←→·A

埃格 EAGLE



钢钻踢	空中↓+B
烈风脚	→↓↘·B
烈风脚追加	↘+B
前投	←↙↓↘→·A
前投追加	←↙↓↘→·A
斧焰杀	↓↙←·C
斧掷	↓↘→·C(可空中)
★爆弹连环摔	→↘↓↙←→·A

秘技

默示末世 风云变幻

风云默示录 NG·CD

狮子王可变身为真狮子王

狮子王其实是真狮子王的影武者，它代替真狮子王出战淘汰不合格的选手，实力自然也较真狮子王为弱，但在不断的战斗中他对自己的存在感到疑问，最终竟向真狮子王挑战……有一个秘技能将狮子王变身为真狮子王：将真狮子王以外的全部角色打倒并存储进度，于对战模式的角色选择时，输入↓十次，再按 A 选择狮子王即可。

真正的传奇是发生在天外的魔境吗?

天外魔境 · 真传

HUDSON

ARC/202M/95.6.20



《天外魔境》这个名字,想必对RPG迷来说都不算陌生。它是HUDSON公司的超级名作,在PC-E及的SFC上曾一度掀起狂潮。最近还将推出PC-FX版和SATURN版。不过这次它是以格斗游戏的形式出现在街机及NEO · GEO上。

游戏里的人物,大多都是原作中的著名人物。在操作上采用了类似《侍魂》的系统,几乎每人都持有武器。但比起前者来说它可大大逊色了。

魔境"魔(?)"系统

游戏独创的系统有两个:1. 舍身一击:在跳跃中B+C,便可将手中武器抛出攻击对手,然后要走到武器前按A键才可拾回。2. 术法:也就是魔法。当画面下的"MAGIC"槽蓄满时,只要按↓两次再配合不同的按键即可使用。不仅可令对手直接受伤,有的还可以加强自己或减弱对手,就如RPG中的"咒文"一样,很新鲜吧。

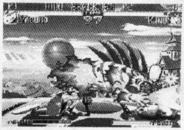
方向讲座:

→→ 前冲 ←← 后跃

→→↓ 前冲时蹲下会变为前滚翻

→→↑ 跳跃会变成大跳跃

前冲时按斩和踢也是和普通技完全不同的新招



天外魔境 · 真传 出招表

A:轻斩	A+B:重斩	C:轻脚	C+D:重踢	★:术法
B:中斩	近身A+B:投掷技	D:中脚	B+C:特大攻击	

战国卍丸

传说中的七圣剑使用者

招式	指令
松虫斩	→→·斩
万斩	↓↘→·斩
★雷光	↓↓·A
★迅雷	↓↓·B
★天雷	↓↓·C



极乐太郎

曾喝过能延命的人鱼血,动作凶残,但迟顿

招式	指令
极乐大旋风棍	→↓↘·斩
极乐全垒打	近身←↙↓↘→·B+C
★极乐火炎上段	↓↓·A
★极乐火炎中段	↓↓·B
★极乐火炎下段	↓↓·C

歌舞伎团十郎

自称"日本第一大侠"动作大开大合

招式	指令
罗碎刀	→↓↓·斩
闪风弹	←↙↓↘→·斩
★风花	↓↓·A
★花岚	↓↓·B



八云

使用铁扇的美少女

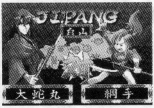
招式	指令
王狼斩	↓↘→·斩
狼牙天轮	→↓↘·斩
流星脚	空中↓+C+D
★白虎	↓↓·A
★鸣神	↓↓·B
★不动	↓↓·C

天外魔境·真传 出招表

大蛇丸

属火炎一族的蛇族，出招速度奇快

招式	出招
簪投	←蓄→·斩
龙枪连刺	斩连按
★雨龙	↓↓·A
★冻龙	↓↓·B



纲手

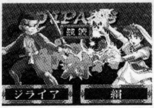
拥有火之玉的怪力少女

招式	出招
回转独乐	↓↘→·斩
爆进蛞蝓蹴	↓↙←·C+D
蛞蝓神隐	↓↙←·斩
★力王	↓↓·A
★金刚	↓↓·B

自来也

天下第一大盗贼

招式	出招
烟幕	↓↙←·踢
镰刀	↓↘→·斩
★爆炎	↓↓·A
★火天	↓↓·B
★神炎	↓↓·C



绢

楚楚可怜的弱少女

招式	出招
咬击	←蓄→·C+D
鸟寄	↓蓄↑·A
★母忘	↓↓·A
★月寝	↓↓·B
★泥虫	↓↓·C

秘技

天外魔境·真传　SS

CD版选首领及特别模式

先选 BATTLE MODE，在人物选择画面按 1P 的 B 键 12 次，右 8 次即可。

同样方法按 2P 手柄则会变成一个招式威力减弱了的特别模式。

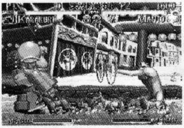
首领出招

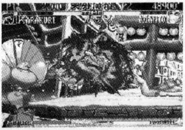
曼杜 BOSS

招式	出招
气猿拳	↓↘→·斩
升猿拳	→↓↘·斩
猿卷旋风脚	↓↙←·脚
咬	↓↘→·C
抓	↓↘→·D
★术法	↓↓·A

机械兵 BOSS

招式	出招
无敌	↓↘→·A
绝命	↓↙←·A
烧杀	↓↘→·B
瞬杀	↓↙←·B
灼热	←↙↓↘→·A





哈得森(HUDSON)公司简介

职工：410人
注册资本：4000万日元
地址：札幌市丰平区平岸3条5-4-22
电话：011-841-4622
格斗游戏代表作：《天外魔境真传》



▶社长工藤浩

孙悟空决战 SS 龙珠江湖

龙珠 Z · 真武斗传

DRAGON BALL Z

BANDAI

SS/95.11.17



在 PS 版的《龙珠 Z ULTIMATE BATTLE 22》推出后四个月发售的 SS 游戏，基本玩法和 PS 完全不同。较为类似超任版的《超武斗传》，但新增了转换场地位置的战斗方式，再加上原创的撒旦先生模式，令游戏的吸引力更大。共 27 人，包括 PS 版 U22 的 22 位可选择角色及该节目的 5 名隐藏人物。

虽然人物相同，但战斗系统有了很大的变化。在使用大技时的分屏及特写，舞空术等均是 SS 版的特征。增加了"撒旦模式"是一大乐趣。在这一模式中，撒旦先生要为得到一亿塞尼元以应付 18 号的敲诈。因此必须在 Z 战士身上下注来赚钱。届时可看到撒旦在台下举旗声援呢。SS 的画面与操作均是很优秀的。共有三种模式可选择。对战和天下第一武道会模式自然是意料中事。新创的撒旦先生模式可是独树一帜。那位名不符实的武道会冠军撒旦此次为了还 1 亿元的债到比赛中下注赌博战况，从而得到金钱。游戏共有 27 名战士参加，从小悟空到超级赛亚人 3 级悟空，从沙鲁到超布欧以及变身合体应用尽有。比起 PS 的《U22》来说本款游戏似乎更得玩家偏爱。

龙珠武斗次世代系列小回顾

龙珠 Z ULTIMATE BATTLE 22

PS / BANDAI / 95.7.28

以悟空为中心的动画《龙珠》，继任天堂、超任、GB、PCE、MD 及街机后的新格斗版本。

多边形的背景，无必杀技距离限制及最受欢迎的 BUILD UP 模式，令游戏可玩性大增。

包括悟空在内共 22 名角色登场，另外还有包括超赛亚人 3 的悟空与撒旦等 5 名隐藏角色可用秘技调出。

不过，取消了分屏的系统，人物远离画面会放缩。决定角色后，要不断锻炼他的等级。只要击败比自已强的对手便可以提升 LV。随之人物的攻防力，体力都会上升。

DBZ 伟大的龙珠传说

PS 、SS / BANDAI / 95.7.28

收录了《龙珠》漫画版第 18 期至 43 期内容的故事重现型怀旧格斗游戏。以多边形制造的 3D 战斗舞台加上同时 3 人 VS 3 人，令游戏更为刺激。独立的 SP BATTLE 模式是本游戏的最大魅力。同时在次世代主机 PS 和 SS 上推出，一举获得日本游戏排行榜冠军位置，可见其实力所在。

龙珠 Z · 真武斗传　出招表

★　需蓄满气才可使用的超必杀技

☆　需蓄满气且体力低至红色时才能使用的超必杀技

魔界王达普拉

招式	指令
春灵波	←↙↓↘→·C
能量炮	→↘↓·C
气爆波	←↙↓·C
满震撼天	空中→↘↓·C
雪橇之锤	→←→·A
缓行炸弹	↓↘→·A
电光下踢	空中→↘↓·B
雪橇踢	→↓·B
恶魔之火	↓↙←→·C
死亡碎	→↘↓↙←·C
死之自卑	→←↙↓↘→·C

撒旦先生

招式	指令
手榴弹	→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
天龙之手	↓↘→·A
百万吨攻击	↓↙←·A
撒旦攻击	→↘↓↙←·A
光速蹴	←↙↓↘→·B
滑行踢	→↓·B
超级撒旦炸弹	↓↙←→·C
四连导弹	←↙↓↘→·C
秘密之 B	→↘↓↘→·C
逆袭导弹	→←↙↓↘→·B
注:撒旦所有出现动画的必杀技均不能挡及弹开	

天津饭

招式	指令
连续能量弹	↓↘→·C
冲击波	→↘↓·C
太阳拳	→←→·C
贯烈斩	→←↙↓↘→·C
雪橇之锤	→←→·A
十字斩	↓↘→·A
鹤仙流攻击	←↙↓↘→·B
电光下踢	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
新气功炮	↓↙←→·C
东东波	←↙↓↘→·C
鹤仙流牙龙拳	→←→↘↓·A

龙珠 Z · 真武斗传 出招表

贝吉塔

连续能量弹	↓↘→·C
气爆波	→↘↓·C
气合炮	↓↙←·C
双重能量弹	→←→·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
超级冲	↓↘→·A
超级抓	←↙↓↘→·A
电光下膝	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
最终闪光	↓↙←→·C
大B进攻	←↙↓↘→·C
最终坠落	→↘↓↙←·A
☆最终火星	↙蓄↓↘→·C

萨博

气合炮	↓↙←·C
爆发波	→↘↓↙←·C
能量炮	↓↘→·C
气爆波	→↘↓·C
铁钩攻击	→←→·A
萨博扭杀	←→↘↓·A
月光踢	→←↙↓↘→·B
地狱狂射	空中→↘↓·B
夏日魔刃	↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
优美屠杀	↓↙←→·C
旋转碎斩	→↘↓↘→·C
华丽碎斩	→←→↘↓·A

少年孙悟饭

冲击波	↓↘→·C
魔跳光弹	←↙↓↘→·C
气合炮	↓↙←·C
爆烈波	→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
爆裂拳	→↘↓↙←·A
舞空脚	空中→↘↓·B
电光下膝	空中←↙↓·B
滑翔踢	↓→·B
龟波气功	↓↙←→·C
魔闪光	→↘↓↙←·C
究极爆裂突进	→←→↘↓·A
★爆裂火花	→←↙↓↘→·C

短笛

连续能量弹	↓↘→·C
冲击波	→↘↓·C
魔光波	→←→·C
吞灵波	←↙↓↘→·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
冲击肘	↓↘→·A
肘坠斩	→↘↓·A
舞空脚	→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
音速踢	↓↙←·B
魔贯光杀炮	↓↙←→·C
激烈光弹	→↘↓↙←·C
☆超爆裂攻击	→←→↘↓·A

孙悟空

连续能量弹	↓↘→·C
气合炮	↓↙←·C
太阳拳	→←→·C
爆烈波	→↘↓·C
雪橇铁锤	→←→·A
冲击肘	←↙↓·A
电光下踢	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
激烈四连脚	←↙↓↘→·B
龙激脚	←↙↓·B
龟波气功	↓↙←→·C
超龟波气功	←↙↓↘→·C
石破天惊	←→↘↓↙←·A
★瞬间移动龟波气功	近身←↙↓↘→·C

超级撒雅人 3 孙悟空

连续能量弹	↓↘→·C
气合炮	↓↙←·C
爆发波	→↘↓↙←·C
爆烈连波	→↘↓·C
雪橇铁锤	→←→·A
自动斩	→↙↓↘→·A
光速下踢	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
激烈四连脚	←↙↓↘→·B
龟波连击	←↙↓·B
龟波气功	↓↙←→·C
超龟波气功	←↙↓↘→·C
★瞬间移动龟波气功	近身←↙↓↘→·C

利库姆

气合炮	↓↙←·C
冲击波	→←→·C
气爆波	→↘↓·C
雪橇铁锤	→←→·A
蝴蝶攻击	→↘↓↙←·A
利库姆之斩	→↘↓·A
利库姆之踢	↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
超利库姆炸弹	↓↙←→·C
蒸发枪炮	←↙↓↘→·C
死之杀手	↓↘←→·A
利库姆超力炸弹	↓↙←·A
注:利库姆超力炸弹是不能防的	

特兰克斯

能量弹	←↙↓·C
气爆波	→↘↓·C
气合炮	↓↙←·C
双重能量弹	→←→·C
波涛电击	空中→↘↓·C
雪橇铁锤	→←→·A
肘击	↓↘→·A
回旋	→↘↓↙←·A
猛攻连踢	←↙↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
终结屠杀	↓↙←→·C
燃烧攻击	←↙↓↘→·C
★超级燃烧抓	→←↙↓↘→·B

弗利萨

连续能量弹	↓↘→·C
冰冻屠夫	→←→·C
冲击波	→↘↓·C
波涛电击	空中→↘↓·C
超能力飞膝	↙蓄↓↘→·C
疾速射杀	→←→·A
头击	↓↘→·A
冰冻连射	→↘↓↙←·B
电光下踢	空中→↘↓·B
滑翔蝙蝠踢	→↓·B
死灵波	↓↙←→·C
百万屠杀	←↙↓↘→·C
死之滑行	→←→↘↓·A
超能力飞膝斩	近身→↘↓↘→·C

龙珠 Z · 真武斗传 出招表

悟天克斯

死神龟派弹	↓↘→·C
冲击波	→↘↓·C
双重能量弹	→←→·C
春灵波	←↙↓↘→·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
拼命抓	↓↘→·A
锁命下斩	空中→↘↓·A
等同死亡脚	→↓·B
回旋飞腿	→↘↓↙←·B
龟波气功	↓↙←→·C
胜利之究极死神抓	↓↙←→·A
逆转成功奇迹杀	←↙↓↘→·A
超级鬼魂之风斩	→↘↓↘→·C
注:超级鬼魂之风斩是不能弹开的	

少年特兰克斯

连续能量弹	↓↘→·C
气爆波	→↘↓·C
冲击波	→←→·C
波涛电击	空中→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
冲击肘	↓↙←·A
超级坠落	空中→↘↓·A
跳膝斩	↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
大 BUN 击	↓↙←→·C
气功波	←↙↓↘→·C
无极电击	→←→↘↓·A
★燃烧展	→←↙↓↘→·C

小林

连续能量弹	↓↘→·C
气圆斩	←↙↓·C
太阳拳	→←→·C
气合炮	↓↙←·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
冲击擒拿	↓↘→·A
超级关节技	近身→←↙↓·A
电光下踢	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
龟波气功	↓↙←→·C
气圆烈斩	←↙↓↘→·C
龟仙流激烈乱舞	↓↙←↙↓↘→·A

魔人布欧

连续能量弹	↓↘→·C
能量炮	→↘↓·C
气合炮	↓↙←·C
布欧光束	→←→·C
饼干攻击	→←→·A
头冲	↓↘→·A
布欧之肘	↙↗·A
布欧检阅	↓↙←→·A
劲力杀	空中→↘↓·B
滑翔踢	→↓·B
突袭斩	↓↙←→C
布欧炸弹	→↘↓↙←C
注:突袭斩及布欧炸弹是不可以反弹的	

界王神

连续能量弹	↓↘→·C
气爆波	→↘↓·C
爆发波	→↘↓↙←·C
气合炮	↓↙←·C
紧身术	↙蓄↓↘→·C
回旋关节技	→←→·A
风云切	↓↘→·B
电光下踢	空中→↘↓·B
激烈神王脚	↓↙←·B
滑翔踢	→↓·B
激烈神王炮	↓↙←→·C
能量刺	→↘↓↘→·C
激烈界王神抓	→↘↓↙←·A

孙悟天

连续能量弹	↓↘→·C
能量斩	←↙↓·C
气合炮	↓↙←·C
能量炮	→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
背冲	↓↘→·A
超级刺杀	→←→·A
哭泣连环	→↘↓↙←·A
电光下踢	空中→↘↓·B
滑翔踢	↓→·B
龟波气功	↓↙←→·C
无极电击	←→↘↓↙←·A
★无想光辉	↙蓄↓↘→·C

人造人 18 号

连续能量弹	↓↘→·C
气圆斩	↓↙←·C
能量弹	↓↙←·C
双重能量弹	→←→·C
铁钩攻击	→←→·A
头撞	↓↘→·A
电光之舞	空中→↘↓·B
越顶踢	→↘↓↙←·B
滑翔踢	→↓·B
能量火炎	↓↙←→·C
超能量波	←↙↓↘→·C
血腥斩	←→↘↓↙←·A
★血腥光芒	→←↙↓↘→·C
注:18 号所有出现动画的必杀技均不能用气震消或用防护罩防护	

人造人 16 号

气合炮	↓↙←·C
气爆波	→↘↓·C
爆烈连波	←↙↓·C
火箭抓	↓↘→·C
无名飞行	→←→·B
冲抓	↓↘→·A
身体斩	→↘↓·A
地狱之摔	→←→·A
滑翔踢	→↓·B
地狱之刃	↓↙←→·C
超能量波	←↙↓↘→·C
撼地爆弹	←→↘↓↙←·A

蒙面赛亚超人

爆烈连波	→↘↓·C
冲击波	↓↘→·C
春灵波	↓↙←·C
波涛电击	空中→↘↓·C
破碎拳	→←→·A
超级正义	↓↘→·A
踢空脚	空中→↘↓·B
大回转攻击	←↙↓↘→·B
大车轮踢	←↙↓·B
超级膝杀	→←→CK·B
滑翔踢	→↓·B
龟波气功	↓↙←→·C
超龟波气功	←↙↓↘→·C
正义之巨斩	↓↙←→·A

龙珠 Z · 真武斗传 出招表

基钮队长

连续能量弹	↓↘→·C
能量炮	→↘↓·C
气爆波	←↙↓·C
波涛电击	空中→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→·B
合战攻击	↓↘→·A
动力碎杀	↓↙←·A
锁命下斩	空中→↘↓·A
基钮踢	←↙↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
粉碎地带	↓↙←→·C
飞行爆弹	→↘↓↘→·C
超级飞行舞	→←↙↓·A
身体交换	←↙↓↘→·C
注："身体交换"要于体力相同时才能使出，另此必杀技是不能防及弹开的	

超布欧

气合炮	↓↙←·C
双重能量弹	→←→·C
气爆波	→↘↓·C
后部敲击	→←→·A
回旋踹	→←→·B
电光滔天	↓↙←·A
连杀斩	←↙↓↘→·A
超级布欧抓	→↘↓·A
肘杀	↓↙←→·A
电光下踢	空中→↘↓·B
超级布欧攻击	→↘↓↙←·B
连环脚	↓↘→·B
滑翔踢	→↓·B
超级布欧风暴	↓↙←→·C
超级布欧光束	←↙↓↘→·C
超级布欧射杀	→←→↘↓·A

沙鲁

连续能量弹	↓↘→·C
气爆波	→↘↓·C
气合炮	↓↙←·C
波涛斩	空中→↘↓·C
回旋飞翔蝙蝠	→←→B
头冲	↓↘→·A
跳跃坠击	→↘↓·A
完美射杀	→←↓↙·A
巨人猾行	↓↙←·B
滑翔踢	→↓·B
龟波气功	↓↙←→·C
螺旋灭杀	←↙↓↘→·C
完美进攻	→↘↓↙←·A
★超级针刺	↙蓄↓↘→·C
注：沙鲁所有出现动画的必杀技均不能用气震消或用防护罩防护的	

秘技

龙珠 Z 终极战斗 22　PS

使用隐藏角色

在标题画面中，顺序按↑、△、↓、×、←、L1、→、R1，便会看到加上了 5 名隐藏人物的新开场动画，而回到标题画面后就会发现原来的黄色的小标题"ULTIMATE BATTLE 22"变成了银色的"ULTIMATE BATTLE 27"，这样就可以使用少年孙悟空、龟仙人、撒旦先生、超塞亚人 3 孙悟空、悟吉塔等五名隐藏角色。



观战

接上 2P 手柄后选择 BUILD UP BATTLE 模式，在战斗过程中按手柄上 L2 的一方，就会变成由电脑代为作战，只要双方都按 L2 就可观看电脑作战，要解除则按 R2 即可。

交换位置

以天下第一武道会模式来玩游戏，在对战开始之前只要按住 SELECT 便可改变 1P 和 2P 的位置。

小八戒出现

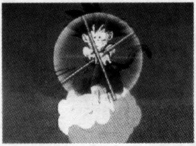
用前述秘技调出"ULTIMATE BATTLE 27"后，进入 1P VERSUS 2P 模式，两人同选少年孙悟空，这样被打败的少年孙悟空就会变成小八戒。

空中爆发波

不论在哪个游戏模式中使用贝吉塔，在对战时只要按住△在空中移动，便能在空中发出攻击力更强，更难被对手反击的爆发波。

改变衣服颜色

以 1P VERSUS COM 或 1P VERSUS 2P 模式来玩游戏，在选择角色时若是用 1P 方的 START 来作决定，便可改变 1P 人物的衣服颜色。



龙珠 Z 真武斗传　SS

改变游戏速度

在标题画面里，如果按住 L 不放再按 X 开始游戏，就会减低游戏中角色们的移动速度。如果是按住了 2P 手柄的 L 和 R 不放再按 Z，就可使用增加了速度的角色来进行游戏。

龙珠 Z 伟大的龙珠传说　PS

DBZ SP BATTLE 模式

只要完成全部八关的 Z CAMPAIGN 模式，就能在标题画面选择特别追加的 SP BATTLE 模式。



活跃在美利坚的众位英雄都来了吗

X－MEN



CAPCOM

ARC/94 SS/95.11.22

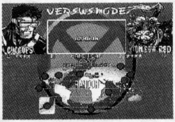
移植自同名街机作品，游戏人物全部出自美国流行的漫画中的英雄（亦正亦邪）。游戏本身有很多创新系统——两层画面高的大跳跃、空中连续追打，X能力与HYPER X以及打穿地板等。再加上可以和街机版一样使用隐藏人物豪鬼。

X－MEN 出招表

※ 人物特殊能力　★ （X POWER）　☆ HYPER X

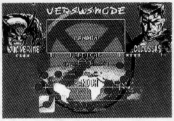
CYCLOPS

※二段跳跃	跳跃中按↑
※连续攻击能力	无需特殊指令
光子爆破	↓↘→·拳
飞升勾拳	→↓↘·拳
锁颈落	→→·重拳＋重脚
迅速拳	→→·轻拳＋轻脚
★脚锁投	近距离↙/↓/↖＋中/重脚
☆终极光子爆破	↓↘→·3拳同时按
☆超光子爆破	↓↙←·拳



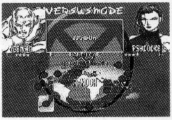
WOLVERINE

※微笑挑拨	轻拳·中脚·中脚·重拳·中拳
※三角跳	跳至版边时按相反方向
飞钻爪	→＋同时按同强度拳脚
旋风爪	→↓↘·拳掣
★狂战士冲击	↓↙←·3拳同时按
★治疗因子	↓↙←·3脚同时按
☆狂战士切割	↓↘→·3个拳同时按



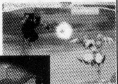
ICEMAN

※激光耐性	防御激光不会损血
冰光线	↓↘→·拳
雪球	同强度拳脚键同时按
★冰腕	↓↙←·3拳同时按
☆北极冰弹	↓↘→·3拳同时按



JUGGERNAUT

※目光挑拨	←↓↙·拳
地震拳	→↘↓·拳
垂直拳	↓↘→·拳
★攻击力强化	↓↙←·3拳同时





OMEGA RED

※吠叫挑拨	中脚·轻拳·↓·轻脚·中拳
※空中前冲	跳跃中→→
※体力吸收	飞索捉住对手时连按拳
※X POWER吸收	飞索捉住对手时连按脚
飞索	↓↘→·拳
奥米加直击	↓↘→·脚
☆奥米加死亡索	↓↘→·3拳同时按

COLOSSUS

※捉起	敌人倒下时近身↓＋拳
强力肩撞	↓↘→·脚
巨人旋转	↓↘→·拳
连环脚	轻拳·中脚·重拳
★超级装甲	↓↙←·3拳同时按
☆超级飞插	↓↘→·3拳同时按

PSYLOCKE

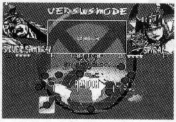
※挑拨	L/R
※二段跳跃	跳跃中按↑
超能力爆破	↓↘→·拳
超能力刀刃旋转	↓↘→·脚
★忍术	↓↙←·拳/脚
☆超能力刺	↓↘→·3拳同时按

豪鬼

豪波动拳	↓↘→·拳
斩空波动拳	空中↓↘→·拳
灼热波动拳	→↘↓↙←·拳
豪升龙拳	→↓↘·拳
龙卷斩空脚	↓↙←·脚
空中龙卷斩空脚	空中↓↙←·脚
★阿修罗闪空（前）	→↓↘·三拳/三脚
★阿修罗闪空（后）	←↓↙·三拳/三脚
★升龙炼狱	↓↙←·拳
☆灭杀豪波动	↓↘→↓↘→·拳

SILVER SAMURAI

※宝刀	用剑可减去防御中敌人的体力
手里剑	↓↘→・拳
百裂刀	拳连按
★分身	↓↙←・3拳同时按
★炎斗气	↓↙←・重拳
★冰斗气	↓↙←・中拳
★雷斗气	↓↙←・轻拳
★隐身	↓↘→・脚
☆雷鸣剑	↓↘→・3拳同时
☆超手里剑	↓↙←・3拳同时

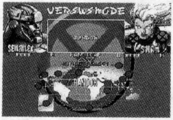


SPIRAL

六手投	↓↑・拳
飞舞剑	→↘↓↙←・3拳同时按
★力之舞	↓↙←・轻脚
★速度之舞	↓↙←・中脚
★转移之舞	↓↙←・中拳
★位置之舞	↓↙←・轻拳
★透明之舞	↓↙←・重拳
★急降之舞	↓↙←・重拳或重脚
★变形之舞	↓↘→・3拳同时按

SENTINEL

※捉起	对手倒下时近身↓＋拳
飞拳	↓↘→・拳
首迪龙爆击	↓↘→・脚
★飞行	↓↙←・3拳同时
☆离子风暴	↓↘→・3拳同时



STORM

※高速飞行	在飞行中任何方向键＋3拳同时按
※轨迹变更	空中任何方向
龙卷风	↓↘→・拳
电击	同时按同强度拳脚键
★呼风	↓↙←・3脚同时按
★飞行	↓↙←・3拳同时按
☆雷霆风暴	↓↘←・3拳同时按
☆冰雹风暴	↓↘←・L/R

秘技

X－MEN SS

使用豪鬼

在选人画面只要依照下表方法就可使用豪鬼，注意1P与2P的输入法是不同的。

1P SPIRAL(停一秒)→SILVER SAMURAI→PSYLOCKE→COLOSSUS→ICE MAN→COLOSSUS→CYCLOPS→WOLVERINE→OMEGA RED→SILVER SAMURAI(停一秒)，然后同时按轻脚、重拳、重脚

2P STORM(停一秒)→CYCLOPS→COLOSSUS→ICE MAN→SENTINEL→OMEGA RED→WOLVERINE→PSYLOCKE→SILVER SAMURAI→SPIRAL(停一秒)，然后同时按轻脚、重拳、重脚

在对战模式使用 JUGGERNAUT

首先要在对战模式中使用豪鬼，然后在对战结束时选择 CONTINUE，接着便会回到选人画面，只要刚使用豪鬼的一方按↖2次，便可选用隐藏人物 JUGGERNAUT

完全版 ARCADE 模式

当游戏开始后，只要按住 2P 的 A、C、START，就会出现和街机版一样的开场画面，这表示已进入了完全版的 ARCADE 模式。

设定画面大小

在 OPTIONS 里，把光标移到 DATA RESET 一项上，然后顺序按↓↑共10次，就会出现设定画面大小的选项

VS 模式简易选择法

在 VS 模式中，当出现胜败结果画面时，只要按住 L 不放再按 START 便可快速地撤换到下一场对战的选人画面。

立即续关

在 ARCADE 模式中，只要在续关时按住 L 不放再按 START，便可立即续关。

格斗游戏史之四(1994年)

●龙虎之拳 2

(业务用机/1994.2.3/SNK 出品)

12名超大人物的集结，各人华丽的隐藏必杀技要在体力在1/4以下，气力槽全满时才能使出，那曾获轰动的放大缩小功能已不是独有，所以吸引力也就下降了。(SFC 版 94年12月21日)

●超级街霸Ⅱ X

(业务用机/1994.3/CAPCOM 出品)

导入华丽的"超必杀"系统的X版"街霸"，那以"超杀"结束战斗后漂亮的爆炸画面相信更是玩家们的心爱。此作评价是系列中最高的。(3DO 版 94年11月 PC版 95年)

●世界英雄 2 JET

(业务用机/1994.4.26/ADK 出品)

除多了狂暴舞者 JACK 和三国豪杰吕布外，几乎与2代一模一样。在对战时，加入了可将人物的能力分配在四种不同项目上的系统，加强了游戏的可玩性。

●'94 格斗之王

(业务用机/1994.8.25/SNK 出品)

集结 SNK 历代游戏角色，组成8只队伍，24名战士挑战其他队伍，成为"格斗之王"。在当时引起了一股"团体战"热。196M 的大容量当时看来已是很大的了。

●真侍魂

(业务用机/1994.10.28/SNK 出品)

热作《侍魂》的第2作，15名来自不同的剑士为了各自的目的进行这场刀剑悍斗。游戏增加的武器破坏必杀技和Q版玩偶秘招等等为它又增添了无穷魅力，至今它仍被公认是此系列最成功了。

●铁拳、铁拳 2

(业务用机/1994、1995/NAMCO 出品)

"十连技"及各种关节技横行霸道，至今为止唯一可对抗《VR 战士》的3D格斗作品。PS 的移植版也被誉为 PS 的头号格斗软件，两代作品的推出都获得了成功。

●VR 战士 2

(业务用机/1994年底/SEGA 出品)

1代获得胜利后，2代乘胜追击，以强大的技术制作的机板及多位设定成功的角色构成了此款至今仍很吃香的它，土星的移植版也令得 SS 主机再度缺货。(土星版 95年12月1日)

能否再显 FC 时代的荣光呢?

双截龙

DOUBLE DRAGON

TECHNOS

ARC/95　　PS/96.4.26



还记得《双截龙》吗，那是多年前 FC 上最成功的 ACT 游戏，之后随着《街霸》热的出现，《双截龙》一度消声匿迹。直到 1995 年，TECHNOS 公司才又把它搬上了 NEO · GEO 的舞台。不过这次是以对战游戏的形式重现江湖的。玩家可操作比利，杰米还有玛丽安96 年，PS 上也出现了这款游戏移植改良版本。除了 NEO · GEO 版的模式外，还加入了画面较华丽的 OVERDRIVE 模式和纸板人形格斗的 TINY 3D 模式。

PS 版模式选择

OVERDRIVE MODE

可以说是 NG 版加强版。和 NG 版不同之处是除了普通技可连击之外，一些重招击中时，也会加上一些特别的画面效果。

NORMAL MODE

是原本 ARC 版的完全忠实移植。喜爱街机此款游戏的朋友不妨去重温一下那种激烈的感觉。

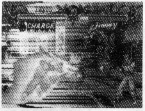
TINY 3D MODE

是把这游戏 3D 化的模式。但不是全 POLYGON 化，只是将每一层的角色、背景分开来。做成好像“立体贺卡”那种形式，而且可以在战斗中按 L、R 来改变视点。

系　统　介　绍

基本操作

摇杆设定属《SF》类。但是按键则不分拳脚，而是分为四级强度，依次是 ×○□△。



CHARGE 技

即超必杀技。只要击中敌人或被攻击，能源槽中能量便会增加，当能量全满时便会有“CHARGE”字样出现，这样就可以使用 CHARGE 技了。

不过除了 BILLY 及 JIMMY 有一招变身 CHARGE 技之外，其它人的超杀差不多全是普通招式的强化版。

连续技

在本游戏中主要有两类的连续技，一类是以必杀技来取消普通技收招动作而形成的必杀取消技，而另一类则是和《SF ZERO》的类似的连锁技——按顺序由轻到重地按攻击键，便可以连续攻击对手，但要在 OVERDRIVE MODE 中才可用。

气绝

本游戏的气绝状态是较为特别的，共分为二种：

普通气绝：

即角色站立，头上有星星，可趁此用连续技追击；

躺下气绝：

一般攻击无法打到，只能用对躺下气绝专用的 DOWN 攻击(↑+攻击键)。

双截龙　出招表

★　CHARGE 技　　攻击×2　二个攻击键同时按　　攻击×4　四个攻击键同时按

比利 BILLY

在《双截龙》系列每一集都出场的主角之一。其攻击和他的哥哥一样是一些万能型的招式，其攻击多变和攻击力强，是最常用的角色之一。

双袭牙	↓↘→·攻击
裂空破	→↓↘·攻击
龙尾旋	↓↙←·攻击
★吠龙击破	↓↘→·二个攻击键同时按
★双龙转生	攻击×4



杰米 JIMMY

也是《双截龙》的主角之一。因为是 BILLY 的兄长，细微上有少许不同。其攻击是属于强攻型的，攻击力比 BILLY 稍强，但相对地速度比他弱。

双龙牙	↓↘→·攻击
裂空破	→↓↘·攻击
龙尾旋	↓↙←·攻击
闪空破	→↓↘·攻击×2
★双龙转生	攻击×4



双截龙 出招表

玛丽安 MARIAN

此游戏的女主角，其速度非常快。但由出招至攻击到敌人的时间则较长，要小心使用。

环轴毁灭	↓蓄↑·攻击
月之滑行	←蓄→·攻击
★环轴屠杀	↓蓄↑·攻击×2
★月行战车	←蓄→·攻击×2

卜诺夫 BURNOV

以火炎做攻击武器的怪人。除了身形肥胖外，其主要攻击武器——火炎，有很强制御力。

野火斩	↓↘→·攻击
加农火炮	←蓄→·攻击
★野火飞爆	↓↘→·攻击×2
★重创坠星	←蓄→攻击×2

阿暮 AMON

忍者当然是速度型的人啦。但不只这样，他的"刺风拳"是十分阴的招式。因为在出招中按键与否是可以决定……

鹰爪拳	空中←↙↓·攻击
烈火爆炎壁	↓蓄↑·攻击
刺风拳	←蓄→·攻击
★雷光阵	↓↑·攻击×2

都灵顿 DULTON

是全十人之中唯一有连打系必杀技的角色，如果对自己的连射速度有信心的人，不妨选用此角色，可能会有意外收获。

男之气合弹	↓↘→·攻击
男之 BLADE	攻击连打
★男之情热弹	↓↘→·攻击×2
★男之 BURNING FIRE	攻击×2

阿波波 ABOBO

看体形就知道绝对是一个力量型人物。但速度十分慢，要看准敌人的行动再出招。

铁锤抓	→↘↓·攻击
巨人摇摆	近身→↘↓↙←·攻击
终极炸弹	近身↓↘→·攻击
★裂破天地	→↘↓·攻击×2
★强压爆弹	近身→↘↓↙←·攻击×2

埃迪 EDDIE

其移动的快速及攻击的强劲，本来可说是无敌。但由于他的招式大多是蓄力系的，所在出招的限制上比较大，较难使用。

碎布杀	←蓄→·攻击
空碎杀	↓蓄↑·攻击
危险化合物	→↓↘·攻击
★云海猎魔	↓蓄↑·攻击×2
★D.H.D.	→↓↘·攻击×2

成虎 CHENG－FU

醉拳?! 是否真的醉拳就不得而知。但其攻击却是真的刁钻。如能善用此特性，击倒对手便不是难事。

黄龙脚	→↓↘·攻击
醉虎烈打	↓↘→·攻击
飞翔脚	↓↙←·攻击
★醉虎诱胜	↓↘→·攻击×2
★醉虎乱舞	→↓↘·攻击×2

雷贝卡 REBECCA

可以说是一个对空的角色。因为她的各种对空技的攻击范围都十分大，但她的飞行道具速度却慢得可怜……

飞蝶斩	→↓↘·攻击
红刃拳	↓↘→·攻击
空中红刃拳	空中↓↙←·攻击
★奥义 飞蝶之舞	→↓↘·攻击×2
★蝴蝶烈风杀	↓↘→·攻击×2

秘技

双截龙 PS

使用头目

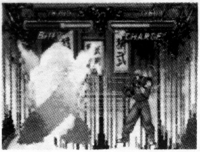
无论以什么模式来玩游戏，在选择角色时把光标顺序放在 BILLY、MARIAN、CHENG－FU、JIMMY 四人之上，而且每次需要停留 3 秒或以上，成功的话便会出现 DUKE 和 SHUKU 两名头目可选择。

改变视点

在 TINY 3D 模式里，只要在暂停时按十字键便可改变视点。

改变角色大小

暂停时只要按□、△及○，便可改变角色的大小，而按×则可还原。



斧头帮再战江湖

战斧格斗篇

GOLDEN AXE THE DUEL

SEGA

ARC/95　　SS/95.9.29



以 SEGA 的经典街机节目《战斧》(在 MD 和 PC 上均有移植)中人物加上原创角色制成的格斗游戏。保留了原作以拾取魔法瓶来增加魔力的特色，是 SEGA 的 ST－V 系统对应游戏。而 SS 版改良了街机推出时的差劣之处，使游戏更为好玩。

在 MD 上十分著名的 ACT 节目《战斧》本是 SEGA 在 MD 机的成名之作，以对战格斗的形式在 SEGA 街机登场。而今回 SEGA 又利用和土星具互换性的 ST－V 基板同时开发了街机和土星版的《战斧格斗篇》。这个从两年前就开始策划的格斗游戏共有 10 名主角，画面下方有气力槽显示，可使出超魔法。比起如今的对战游戏人数越加越多的趋势感觉人太少。不过 SEGA 方面宣称这样可以避免相似的角色并使各人物的实力更加平均。

在和 CPU 对战中，对方的首脑是迪斯·亚达。不过将他打倒之后，其手持的"黄金战斧"将会变成最强的敌人并袭击过来。这位被称为"G.AXE"的超强敌人，不仅拥有强力的必杀技，防御能力也非常完美，你能打败这位最终首脑吗？对于后来在 SS 上面世的众多格斗 GAME 来说它不失为一个不错的游戏。

战斧格斗篇　出招表

★　超必杀技 HYPER MAGIC

凯恩 KAIN BLADE

地狱攻击	↓↘→·斩
火焰爆击	→↓↘·斩
突进踢	↓↙←·脚连按
★超死亡爆击	→↓↘→↗·斩



奇留斯 GILLIUS

※摇滚先峰	空中↓＋重斩
强力快拳	←↙↓↘→·斩
肩击	↓↘→·脚
雷电头槌	↓↙←·斩
强击踢	近身→↘↓·脚
威力暴风	→←→·斩
★超强快波	→↘↓↙↗·斩



德克 DOC

※三角跳	跳向版边时按反方向＋脚
※三角踢	跳向版边·脚
裂空斩	↓蓄↑·斩
雷铁闪	→↘↓↙←·斩
连式雷铁闪	→↘↓↙←·按住斩
升龙三连踢	→↓↘·脚
雷冲击	近身→↓↘·斩
流水闪	→↘↓↙←·脚
★天地雷鸣霸	→↘↓↙←→·斩



吉尔 KELL

冰雪箭	↓↘→·斩
冰雪突进	←↙←·斩
冰雪快踢	↓↙←·脚
瓦特冰冻	→↓↘·斩
★超狂气－100 度	↓↙←↓↙←·斩



迪斯·亚达 DEATH ADDER

※DEATH CENTON	空中↓＋重脚
死亡波	←蓄→·斩
火焰狂拳	←↙↓↘↓→·斩([illegible])
★超死亡火焰击	近身→↘↓↙←·全部斩键



查·尼特洛 PANCHOS

危险爆击	↓↘→·斩
超级危险爆击	↓↘→·脚按住不放
D.D. 膝击	→↘↓↙←·脚
★超爆弹踢	←↘↓↙→↗·脚



格林 GREEN

※头击	斜跳中→↘↓·重斩
快踢	←蓄→·脚
巨人捣拳	快踢中↓↑·斩
回旋踢	近身摇杆一圈·脚
捶击	同时按三个斩键
★超特殊捶击	摇杆一圈·全部斩键



战斧格斗篇 **出招表**

杰姆 JAMM



※旋转龙尾	→+中脚
※冲锋斗气	→+重脚
上升龙击	←蓄→·斩
野兽加农	↓↘→·按住斩
猫击	脚连按
死亡兽击	↓↘→·斩
★超终极爆拳	←蓄→↓↘·斩

梭马 ZOMA



※黑暗之圆	空中↓+重斩
黑暗快击	↓↘→·斩
黑暗爆拳	空中↖↘·斩
黑暗之舞	K连按
黑暗跳跃	→↓↘·脚
★超黑暗之祭	↓↘→↓↘→·斩

米兰·芙蕾亚 MILAN PLARE



低拳	←蓄→·斩
大气直踢	←蓄→·脚
回旋拳	↓蓄↑·斩
搜索跳跃	↓蓄↑·脚
大气突击	搜索跳跃至敌头上时按P
兰特殊技	搜索跳跃至敌头上时↓+强P
★超血腥攻击	←蓄↘→↗·脚·于对手头时↓+斩

秘技

战斧格斗篇 SS

简易选择模式

在对战模式中，只要在胜利画面出现"WIN"字样时按住暂停不放再按L，就可进入直接选择对战角色的简易选择模式。

霸王塾



佐竹雅昭

他是一名斗士，也是一名电玩迷，更是一名格斗游戏迷。他经常幻想自己在同游戏中的人物拆招比试，并用华丽必杀技将对手打得落花流水……

霸道龙神碎



哇，哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈……



甘露恋心碎



真·格斗男

学园难道也成了格斗道场了吗

超人学园钢帝王

VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER

TECHNOS

ARC/186M/95.9.18



公元 2017 年，东京因 1999 年地震而转移至人工岛上。一连发生多件骇人听闻的可怖事件，携带斗气结晶石的自称热血英雄"钢帝王 GOWCAZZER"的"凯座勇人"与其他 9 名斗士集结于"国立高校"，准备对抗巨大的邪恶？

游戏每位人物除拥有自已的必杀技外，还可从打倒的对手身上学会一种必杀技加在自已身上。这令操作时的战略发生完全改观。另外，若是战胜了游戏中的另一个自已时，更可借此将自己本身的招式强化。

●基本操作

A:轻拳	B:中拳
C:轻脚	D:中脚
A+B:重拳	C+D:重脚

钢帝王 GOWCAIZER

帝王攻击	→↓↘·A或C
烈火碎破	↓↘→·B或D
巨人碎破	跳跃中↓↘→·B或D
皇者之踢	↙↗·B或D
火焰回旋肘	↓↙←↓↙←·A或C
超级皇者之踢	↙↗·C+D

不动丸 FUDOMARU

拔刀霞斩	←蓄→·A或C
不动阵·天	→↓↘·A(上段触身投)
不动阵·地	→↓↘·B(中段触身投)
不动阵·冥	→↓↘·C(下段触身投)
炎舞筒	↓↘→·A
雷电筒	↓↘→·C
爆炎筒	↓↘→·C+D
不动裂空剑	↙→↘↓↙←→·A+C

伯德 BRIDER

B飓风	→↓↘·A或C
B氏疯踢	↓↘→↗B或D
光芒B氏抓	↓↙←↖·A或C
双重B氏踢	↓↘→↓↘→·B或D
双重B氏卍字踢	↓↘→↓↘→·C+D
B氏终结技	←↙↓↘→↗↙·B+C

纱亚 SHAIA

粉碎炸弹	↓↘→·A或C
TT 爆弹	←蓄→·C·再按C掣时爆炸
燃烧 BB	→↓↘·A或C
三段火炎	↓↙←·C
疯狂 BB	↓↙←·C+D
超级杀阿人	→↘↓↙←→·A+C

紫红京介 KYOSUKE SHIGURE

影走	↓↘→·A或C
宫昆罗召还	↓↙←·A
宫昆罗无音击	宫昆罗召还后←↙↓↘→·B
宫昆罗电神峰	宫昆罗召还后←↙↓↘→·D
摩虎罗召还	↓↙←·B
摩虎罗爆炎翼	摩虎罗召还后←↙↓↘→·B
摩虎罗刹那转	摩虎罗召还后←↙↓↘→·D
伐折罗绞叉槛	伐折罗召还后←↙↓↘→·B
伐折罗跳跃宴	伐折罗召还后←↙↓↘→·D
火影走	↓↘→·C+D
凯罗召还	→↘↓↙←↘·A+C

马瑞 MARION

灭清大地	←↙↓↘→·A或C
无影冲	←↙↓↘→·B或D
飞行模式开动	↓↓↑
离魂抓	→↓↘·A或C
飞灭大地	飞行模式中←↙↓↘→·A或C
无限狂攻	飞行模式中→↘↓↙←·B或D
无影空网	→↓↘·C+D
超级灭清大地	→←↙↓↘→·B+C

孙华铃 KARIN

如意棒击	←蓄→·A或C
筋斗云操法	←↙↓↘→·A或C
化身转发	→↘↓↙←·C
飞燕烈脚	↓↙←↖·B或D
化身操法	→↘↓↙←·C+D
火炎连峰	↙→↘↓↙←·A+C

格斗王神龙 SHEN LONG

百步神击	↓↘→·A或C
放影掌	↓↙←·A或C
烈脚升	→↓↘·B或D
百步破碎击	↓↘→·C+D
流炎烈脚升	↓↘→↓↘·B+D

地狱使者 HELLSTINGER

冲锋足蹴	←蓄→·B或D
回旋斩	←蓄→·A或C
毒针刺	空中摇杆一圈·A或C
电压裂爆	↓蓄↑·B或D
电压炸爆	↓蓄↑·C+D
梦魔鬼踢	↓↙←↙→·B+C

A上尉 CAPTAIN ATLANTIS

上尉射手	←蓄→·A或C
上尉腿击	←蓄→·B或D
上尉飞溅	↓蓄↑·A或C
上尉碎灭	↓蓄↑·B或D
上尉超级碎灭	↓蓄↑·C+D
上尉无敌碎灭	↓蓄↙←→·B+C

由中国电影明星作主角的格斗游戏

功夫之王

THE KUNG－FU MASTER

KANNEKO

ARC

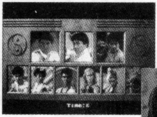


展现中国传统武功，体验功夫的精髓！

在全世界都享有盛誉中国动作明星成龙，最近参与制作了一款格斗游戏，并担任其中的主角。游戏大量采用电影拍摄的手法，画面风格很象《真人快打》。

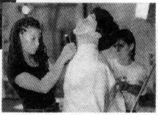
在游戏中，由成龙扮演的三位主角分别取自他主演的三部电影：《蛇拳》、《醉拳 2》和《A 计划》，所对应的角色分别使用五形拳、醉拳和八卦掌。除成龙所扮演的人物之外，还有其他六位来自不同国家、使用不同格斗技的角色参与战斗。

游戏中各种打击技巧一应俱全，必杀技也是绚烂夺目。怎么样，JACKY 的影迷们快去体验用中国功夫格斗的快乐吧！



●共有九名真人战士

◀这画面象不象《真人快打》，但由成龙一人扮演三名不同的角色却很特别。



▶成龙的服装有专人负责设计和穿戴，完全是中国特色的打扮。

●衣服有专人负责

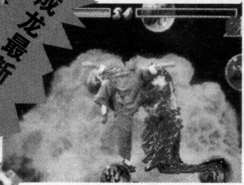


八卦奥义双龙脚

◀带着残像的八卦掌必杀技——双龙脚可将对手踢至空中。

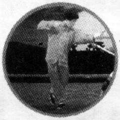


成龙最新奉献



▲成龙在与谜之狮子作战，背景上燃起熊熊的火焰。

狮子狮子你是谁？



醉拳



五形拳



八卦掌

试试成龙的拳脚功夫吧！

看帖，哈哈……被封住了

霸王忍法帖

NINJA MASTERS

ADK · SNK

ARC/330M/96.8



十名角色全部是忍者、道士等诡异人物，各自把持特异的独门武器，以异世界"时叛宫"为舞台，为了各自的目的而战斗。

对于ADK公司的了解，是从《世界英雄》完美版开始的。此公司对于人物的形象设计和必杀技的制作十分下功夫，尤其是超必杀技。ADK公司的创意及制作都非常出色。现在向大家介绍的是ADK公司最近推出的街机《霸王忍法帖》。

这是一款设计较新奇的对战格斗游戏。集中了"刀剑类"与"徒手类"两大种类格斗游戏的特点，并把这些特点相融合。

霸气纵横必杀系统篇

游戏共有五种不同形式必杀系统，分别如下：

1. 必杀技：普通技必杀技。

2. ▲瞬杀烈火：是在使用特定必杀技时再输入指令使普通技变为连续必杀攻击（俗称连招）。

3. 真必杀：当气槽蓄满的时候，使用普通技时同时按下轻重键。这样普通技变为"真必杀"，而且不减气值，威力较普通技有所提高。

4. ★超力必杀：是根据玩家的气力值多少而产生变化。也就是说此必杀技在有气力情况下可随时使用。但因为气力高低不同，威力自然也不相同。

5. ☆真超力必杀：是此游戏最大最终超必杀技。使用条件有两个：一、本身体力在只剩四分之一时。二是气槽内POWER MAX，这时同时按A+B+C后即可使用。

霸王忍法帖 出招表

A：轻斩　B：重斩　C：轻踢　D：重踢

BC：状态变化，指武器的收放　↓+AB：挑衅

↓+CD：气绝值回复：指气力值补满

义介

圣侍白龙逃忍



飞苍月	↓↘↔↙·拳
苍空脚·旋	↓↘→·脚
苍空脚·裂	空中↓↙→·脚
隐技	→↓↘·拳
指令投	→↘↓↙←·D
▲飞苍拳旋空裂	→↓↘·B·↓↘→·B·↓↘→·B
★神击破	→←↘↓↙→·AB
☆疾风烈神击	→↘↓↙←↙↓↘→·A+C

鸦

涅磐无天浪人



鸦刃	→↓↘·拳
疾风羽(无刀)	→↓↘·拳
乱羽	↓↙←·拳
指令投	→←↘·B
鸦	↓↘→·拳
▲鸦阴惨灭	↓↘→·拳·→→·拳·→→·拳
★气狂障壁	→←↙↓↘→·A+C
☆怨冥鸦	→↘↓↙↔·A+B

神威

黑风影虎忍者



龙头牙	→↓↘·拳
风牙	↓↘→·拳
指令投	→←↙↓·D
▲杀鬼骸业	↓↙←·脚·↓↙←·脚·↓↙←·脚
★火炎阵·鬼雨	空中→↘↓↙←·A+B
☆鬼裂斩·血烟	→↘↓↙←↙↓↘→·A+C

雷牙

无法赤狼　赏金猎人



雷·地龙	←蓄→·拳
雷·天龙	↓蓄↑·拳
雷击杀	↓↙←·脚
指令投	摇杆一圈·A+B
▲暴雷击·爆杀·雷杀·击杀	←蓄→·脚↔·脚↔·脚
★雷神召	↓蓄↑·B+D
☆闪光雷刃	↓↘→←↙↓↘→·A+B

霸王忍法帖 出招表

云仙

流狼金刚罗汉



大粉碎击	B+D
大地鸣动	→↘↓↙←·拳
大狱杀弹	↙←→↘↓↙←·拳
制裁罪人	→↓↘·拳
指令投	↙↓↘→·B
▲无悔觉悟南无阿弥陀佛	↓↘→·脚·↓↘→·脚·↓↘→·脚
★命脉懺尘修力	←→·A+C
☆命丧黄泉	←→↘↓↙←·A+C

霞

红天意风女忍者



挂脚圆旋蹴	↓↘→·拳
绯龙旋	空中↓↑·拳
绯途蹴	→↘↓↙←·拳
绯天脚	↓蓄↙↓↘·拳
指令投	↓↙←→·B
▲芍药·牡丹·百合	↓↘→·拳·↓↘→·拳
★绯燕射击	←蓄→·A+B
☆绯燕闪	→↘↓↙←→·A+B

凤凰

无敌退魔师



室闪光	←蓄→·拳
地裂闪	←蓄→·脚
凤凰天舞	↓蓄↑·脚
隐技	↓→↘·脚
指令投	←→↓↘·B
▲邪鬼杀饿鬼杀魔鬼杀	←↙↓↘→·拳·↓↘→·拳·↓↘→·拳
★破邪鬼波动	↓↙←→·A+B
☆大遮 那招来	←↙↓↑·A+C

兰丸

无明神乐



梦幻樱	↓↘→·拳
连樱花	→←↙↓↘→·脚
幻新舞	→↓↘·拳
指令投	→↘↓↙→·D
▲幻樱舞·樱花风月幻水	↓↙←·拳·↓↙←·拳·↓↙←·拳
★梦想冥溥	→↘↓↙←→·A+B
☆梦幻樱花	←→↘↓↙←·A+B
暗超力 幻魔操掌	↓↘→←↘↓·A+B
暗连技 命露散华	A·B·A·B·B

枣

南天朱雀格斗家



忍空斩	→↓↘·拳
百鬼连碎	↓↓→·脚连按
飞鸟	←↙↓↘→·拳
指令投	→↓↙·D
轰斩斧	→↘↓↙←·脚
▲刀斧弹枪战戟	↓↘→·脚·↓↘·脚·↓↘→·脚
★天破裂脚	→←↙↓↘→·C+D
☆细幻梦缭乱	→↘↓↙←·A+C

五卫门

怪盗无双



爆烟障	→↓↙·拳
火炎障	↓↙←·拳
地铁球	↓↘→·拳
高击炮	↓↘→·拳
指令投	←↓↘·D
▲天诛地灭	↓↘→·脚·↓↘·脚·↓↘→·脚
★铁球火炎狱	A+B
☆烈火炎杀掌	←↓↙→·AC

天和

阴阳云水道士



观溥符	↓↘→·拳
风烈弹	↓↘→·脚
闪灭掌	拳连按
天魔圆杀阵	→↘↓↙←·拳
指令投	←↓↙·B
▲旋风定创松竹梅	→↓↘·拳·↓↘→·拳·↓↘→·拳
★太极破	↓↙←↙↓↘→·A+B
☆连刃却邪	→↘↓↙←↘↓·A+C

信长

将军复活 灭界霸王



落风折	→↓↘·拳
黑道连环杀	↓↘→·脚
大 天魔镜	↓↘→·拳
飞枪天舞	↓蓄↑·脚
飞天雷爪	飞枪天舞中·脚
▲三界无惨天堕地割人灭	←蓄→·拳·←→·拳·←→·拳
★怨更爆	↓↓←↙↓↘→·A+B
☆狱 乱剑舞	←→↘↓↙←·A+B
瞬超力 冥道转回	↓↙←→↘↓↙←·A+C

神界的战士之格斗命运组曲

神凰拳

SAURUS/SNK

ARC/282M/96.3



为了成为天界第一统领，八位神族一拥而上。包括：破坏神，齐天大圣孙悟空，福神弁财天，雷神风神一体队，死神，酒天童子及人鱼姬和贫乏神紊天等。

另外，空中作战（上升，下降攻击）成为大热点，空中连续技更是让你血脉沸腾。画面下方是天变地异槽，蓄满后可使出极华丽的终结必杀技。

拳拳斗气　系统小析

操作系统

基本摇杆功能是属SF系，按键则是SNK常用的配置：A轻拳，B轻脚，C重拳，D重脚。特殊的按键操作则有→→（突进）和←←（疾退），要注意的是在空中仅能使用突进。

另外，由于在突进和疾退中是判定角色处于空中的，故可演出向前二段冲（→→・→→）和疾退中突进（←←→→）这两种特殊移动技。

气力分析

A+B+C或B+C+D　蓄气，据所按键的不同。所蓄的属性也会不同，在游戏中共有雷火风水四种属性。每个角色都有二种不同的属性。一旦蓄满，就会根据"气"的属性，不断有些"天然现象"发生。如雷属性便会在天上打雷，风属性便会有龙卷风出现。直至角色的"气"消耗光为止；

而当玩者某一种属性"气"蓄满了，自身便会呈闪烁状态。这时，当角色使出其相同属性的招式击中敌人时，此招就会演变成强化版

当玩家接触到那些"天然现象"，便会取得一个该属性的ITEM，而每取得一个ITEM。便可以使出一次同一属性的"天变地异技"（即超杀）。但在同一时间，只可以拥有三个ITEM。当拥有3个时，可使用一次消耗3个的"真・天变地异技"。

防御取消技（GUARD CANCEL）

防御中输入→←即可取消防御状态。但只是把防御取消变成可攻击/移动的状态。要想攻击对手，还要输入攻击指令。

取消防御有两阶段：

1. 输入→←后，此时可用反击，只限普通拳脚招及普通连招，

2. 但若对手是用连续攻击，那么在防御取消后可继续防御，待对方第二击被防御时，再次输入→←，就是第二阶段。这时可用的反击招式就不只限于普通拳脚招及普通连招，连必杀技，甚至天变地异技都可作反击用。

特殊技

即是一些非必杀技的特殊攻击。

→+B+C　轰飞攻击，可以把对方打飞出去。

↗+A+B　上升攻击

在空中↘+A+B　下降攻击

上升和下降攻击是在空中连续技中用的，再加上必杀技的连续攻击，可以在空中使对手受大伤害。

→+C　前进攻击，可作中距离的突进攻击。

指令投　→↘↓↙←・C/D　全角色都有，不能用受身技回避。

回　避

本游戏中回避的技巧有两种，都是在被对方攻击时输入指令，令自己不会倒在地上或被对手继续攻击。

投掷回避　被对手投掷，己方还未着地时↑↖←・A/B，即可安全着地。不会损失任何体力，但对指令投无效。

空中回避　在空中被击中时，输入↓+C/D，角色便会有一小段无敌时间并向后作一小跳跃，避开对方的连续攻击。但被逼到版边时反而可能让对手更可连续追打。

必杀技取消技

若用拳・脚或脚・拳连续技击中对手后，只要再按C+D，便会自动使出一种特定的必杀技，这种必杀技根据拳脚按的先后分为以下两种：

拳・脚・C+D

脚・拳・C+D

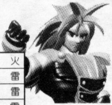
当然，在这种省略必杀技之前还先可加上其他连续技，以形成超级的连续技巧。



神凰拳 出招表

A:轻拳	C:重拳	A+B+C:蓄气	★:天变地异技
B:轻脚	D:重脚	B+C+D:蓄气	☆:真・天变地异技

破坏神・苏山傲



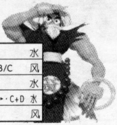
黑龙碎	→↓↘・A/C	火
龙牙炮	↓↘→・A/C	雷
龙牙裂破	↓↘→↓↘→・A/C	雷
龙破落脚	←↓↙・B/D	雷
★雷逆鳞	↓↘→↓・A+B	雷
★七头大蛇击	A+B+C・→↘↓↙←・ABCDABC	火

福神・弁财天



流星斩	→↓↘・A/C	风
苍雷落	空中近身↓↙←・B/D	雷
苍雷击	空中近身↓↘→・B/D	雷
★赤龙双剑	↓↙←↓↘→・A+B	雷
旋空凤凰翼	↓↘→←→・B+C	风
☆真・天变地异技	↓↙←↓↙←・A+B	

贫乏神・紊天



濡巾	→↘↓↙←・A	水
灾念弹	空中↓↘→・A/B/C	风
腰旋念珠	↓↙←・D	水
★濡转冰	濡巾击中时↓↘→↓↘→・C+D	水
★粉尘落	↓蓄←→・B+C	风

雷神/风神・奇奇/娜娜



※转换 CHI CHI/NE NE	A+B+C+D	
旋转投掷	近身↓↙←↓↘→・C	风
雷神拳(CHI CHI 专用)	→↓↘・A/C	雷
风神脚(NE NE 专用)	↓↙←・B/D	风
模仿攻击	→←→・A/C	风/雷
飞拳	←蓄→・A/C	风/雷
★霹雳脚	↓↘→↓↘→・D	风
★雷电炮	→↓↘→↓↘・A+B	雷
☆真・天变地异技	←→↓↘・A+B+C+D	



齐天大圣・孙悟空



炎杀棍	↓↙←→・A/C	火
枪身二起脚	→↓↘・B/D	风
三连棍	↓↘→・A/C	火
★连旋棍	←↙↓←↙↓・A+B	风
★猿阵之计	↘→↓↘→・B+C/A+B	火
☆真・天变地异技	→←→←→・A+B+C	

酒之神・酒天童子



鬼骨碎	↓↘→・B/D	火
金刚反弹	→蓄↑・A/C	火
浊流滩	近身↓↙←→・A/C	火
鬼拳	→↓↘・A/C	火
★轰炎酒	←↙↓←↙↓・A+B	火
★地狱流	近身←→・C・↓↓・C・↓↓・B+C	
☆真・天变地异技	←↙↓←↙↓←↙↓・A+B・C连按	

人鱼公主・茜娜

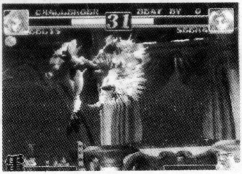


波涛进击	←蓄→・A/C	水
神鱼摆尾	←蓄→・B/D	风
舞动乾坤	↓蓄→・B/D	风
波涛轰天	↓↘→↓↘→・B	水
★冰冻疾风	←↙↓↘→・A+B	风
★水晶碎尘	↓↓↓・A+B+C	水

死神・艾瑞特

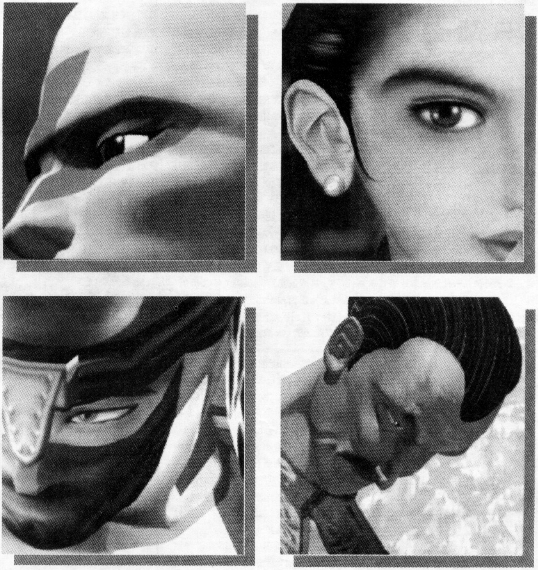


灵魂斯杀	←蓄↓↘→・A/C	雷
鬼胎屠手	←蓄→・B/D	雷
死之圆	↓蓄↑・B/D	火
★冻刃斩	←蓄→↘↓↙←・A+B	雷
★无相时空转	←→↓↘→・B+C	火
☆真・天变地异技	空中←↖↑→↘↓・A+B	



VIRTUA FIGHTER

VR 战士



出品公司:SEGA

■格斗史上首款
3D 格斗游戏

VR 战士发展历史回顾

VIRTUA FIGHTER
VR 战士

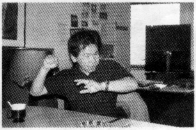
ARC/93.11　SS/94.11.22
MD(32X)/95.7

世嘉的 VR 战士（以下简称 VF）是游戏史上第一个正式推出的三维立体对战格斗游戏。当时唯有它采用了多边形画面和 1/30 秒帧扫描技术，人物运动时显得极其自然流畅。除了开创新一代对战游戏模式的贡献外，VF 还独创了压制技、起身技两种特别的技击模式和擂台（RING）的概念。并强化了中段攻击、三段防御。在投掷技方面也有所加强——当然，这一切都与其取材于真实技击术有很大的关系。

AM2 小组对 VF 的认真与痴迷至今仍被业界传为美谈：为完成这个空前巨作，铃木裕部长亲赴中国大陆实地取材。沧州、武当、少林等武术名城都曾经接纳过这位有趣的日本人。丰富的资料，使得 VF 系列能够在代代更替下保持过人的魅力，久盛不衰。

VF 使用的是世嘉的 32 位基板 MODEL1，该底板曾经制做过"战斧 3"（街机版），"阿拉丁神灯"等作品，在二维画面处理上可谓空前绝后。但三维机能（尤其是光源处理与贴图两项）便稍逊 NAMCO 的同类基板——SYSTEM11 一筹了。虽然如此，VF 仍然以其出色的游戏性赢得了广大玩家的支持，成为 93 年底至 94 年初最轰动的街机游戏，其成就直逼老英雄 CAPCOM 的"街头霸王"。正因为如此，SS 才会将它作为打头软件，并且果然一炮走红。

家用版的《VR 战士》是与世嘉的次世代主机——土星同日发售的头炮。相比 PS 同期的《斗神传》虽然没有使用材质贴图技术，多边形的数目亦不算多，可是角色们动作的流畅度很高，是 VF 迷值得珍藏的游戏。平心而论，SS 版的 VF 在游戏性移植方面是相当成功的，但画面移植却未能竭尽全力——尽管街机版的画面并不十分出色。比较普遍的贴面残缺现象，多少降低了游戏的流畅度，令人稍感遗憾。至于 MD 的 32X 版，除了多边形稍嫌不足之外，其它方面也无可挑剔，更何况没有读盘的等待，玩起来更为爽快呢！



▲VR 战士之父铃木裕也会两手？

VIRTUA FIGHTER REMIX
VR 战士完美版

ARC/95.7　SS/95.7



原本是为了宣传 SS 总销量 100 台的特别主机套装限定版，到后来亦被独立地推出在市面上发售。游戏的基本系统和《VF》完全相同，所改进的地方，是使用了材质贴图技术，令画面的质素大为提高；而原版大部分秘技也能在该版中使用。

VFR 的出现，是在 SS 版 VF2 尚未推出，VF 浪潮已被 NAMCO"铁拳"掩盖的时候。此时 SS 的游戏不多，急需一份大作来填补空白，VFR 的诞生正有此意。

VFR 的基本内容和模式与 VF 是完全相同的。唯一的区别是在画面上做了较大改进，贴图技术更加完善，基本上消除了画面的残缺。但也正是从此作开始，SS 不再制做对自己来说过于费力的光源处理，直至《格斗之蛇》的出现。

SS 的 VFR 在玩家中仍然得到了一致好评，因此"返销"到 ST－V 基板上成了街机游戏。96 年世嘉推出 SS 网络，也仍然选择了 VFR 作为第一个可通过网络对战的土星游戏。



世嘉(SEGA) 公司简介

社长：中山隼雄
职工：3492 人
注册资本：3883900 万日元
地址：东京都大田区羽田 1－2－12
电话：03－3743－7111
格斗游戏代表作：《VR 战士》、《格斗之蛇》、《东京番外地》、《战斧・格斗篇》



▶世嘉公司总部

VIRTUA FIGHTER 2

VR 战士 2

ARC/94.11　SS/95.12.1

世嘉 AM2 研的结晶《VR 战士》推出不到一年，2 代已经登场！由于街机版是改以机能更强的 MODEL 2 基板来推出，因此不论在画面，色泽，动作流畅度以至使用多边形的数目等方面均大为提高，而 SS 版的高移植度令游戏更为出色。

VF2 不愧是电玩史上最成功的对战游戏之一。从 94 年 11 月到 96 年 9 月这近二年的时间里，它一直雄踞日本街机游戏投币率的最高峰，尽管此间 NAMCO 推出了《铁拳 2》，CAPCOM 制做了新生代的《街霸》和《恶魔战士》系列，都无法撼动它的地位。据说该游戏从日本玩家口袋中搜刮掉的日元，足够世嘉好几年不吃不喝也不必发愁，其魅力可见一斑。单单是 SS 版的“VF2”，在两个月里就卖出了 200 万份，玩家的痴迷程度让人惊叹。

VF2 虽然承接了 VF 的故事、人物和操作系统，但实质上已经与原作有很大的不同。所有角色从形象到动作全部焕然一新，原有的技巧得到了改进，新的招数层出不穷，游戏的严密性被重新修订，角色的力量对比更加平衡，对战的趣味性大大地提高了。

VF2 最大的革新是增加了返技——这是一种守中带攻的技击术。并且完善了游戏的主角结城晶，使其成为 VF 系列中最出色，最完美的人物。虽然结城晶的招数攻防兼备，但由于使用起来难度很大，就算是绝顶高手也未必能够完全掌握，所以并不影响游戏人物之间的平衡，这也是 VF2 人物设定出色之处。新增添的两个人物——舜帝（醉拳）和李昂（螳螂拳），虽然缺陷比较明显，但也都有自己的特点，算是令人喜爱的角色。

SS 版对 VF2 的移植，从总体来说是成功的。无论是画面还是游戏性，都达到了土星当时最高的水平。当然，部分背景“缩水”情况比较严重，招式的硬直时间和判定时间与街机相比也有不同，而且没有光源处理。但这些并不影响游戏的趣味性。迄今为止，SS 版 VF2 仍然是次世代对战游戏中最出色的对战节目。

后来，针对 VF2 中出现的一些招数缺陷，世嘉制做了 VF2.1 来加以克服。2.1 版增强了动作的严密性，一些固有连续技，如 PK 等不再能够将对方轻易打倒，防御更易被击破等，为反击创造了可能，对战的趣味性有了更大的提高。SS 移植版是 VF2 + VF2.1 的模式。

VIRTUA FIGHTER KIDS

VR 战士 Q 版

ARC/96.6　SS/96.7

将原本修长帅气的人物，变成天真无邪的 Q 版形象。VFK 是在《索尼克对战》的启发下，吸收了“格斗之蛇”大技重放的特点而制做的搞笑类节目。严格地说，该游戏的严密性是很成问题的。但是游戏的趣味性更强，而且画面质量也不差，所以还是十分受玩家欢迎的。

由于街机版使用 ST－V 基板，因此 SS 的移植变得又快又容易。土星的 VFK 增加了许多 CG 开场动画，故而较街机版更为有趣些。尤其是影丸的结尾动画，看过的人无不忍俊不禁。



VIRTUA FIGHTER 3

VR 战士 3

ARC/96.9

万众期待的 3D 格斗巨作 VF3 终于登场亮相了。它是基于 SEGA 新开发的 MODEL3 基板而制作的，该基板的画质比 MODEL2 有了长足的进步。单是多边形平均处理能力就达 100 万个／秒，几乎为 MODEL2 基板的三倍。至于特殊机能更是不在话下。画面的出色使人完全忘却了这是一个电脑制做的多边形节目，不得不让人佩服世嘉的精雕细琢和 MODEL3 底板的雄厚实力。

VF3 有两位新角色登场：梅小路葵（合气道）和鹰岚（相扑）。尤其是女性角色梅小路葵，其优雅的风姿和日本和风浑然一体。在战斗中，她宽大的衣袖舞动起来，就象是蝴蝶在飞舞。

在人物的平衡性设定以及动作严密性方面 VF3 也是该系列中最成功的。游戏的一大特色是擂台地形会根据场地的不同而有相应的变化，并考虑到了斜坡和高低差的利弊因素。返技、压制技、起身技等更趋于完善。并在原有三键的基础上增加了一个 E 键，专供角色闪避使用。且可由此变化出许多反击套路，堪称一绝。

究竟这个杰作会不会在 SS 上移植？SS 如何来进行移植？就留待时间来检验吧！



出招表

VR战士 2

VF2、VF3共通技巧

P:拳　K:脚　G:防

→:快速按键　⇢:长按按键

前冲:→→　疾退:←←

蹲下冲前:↘↘(VF2)

↘↘↓(VF3)

上段拳:P　下段拳:↓+P

中段踢:↘+K

下段踢:↓+K

膝撞:→+K

跳踢:↑+K

强跳踢:↗+K

压制技:(对手倒下时)↑+P

摔技:P+G

VR战士 3

VF3新增技巧

E:逃脱键

↑+E:闪到画面深处

↓+E:闪到画面前方

←+E:疾退(相当于←←)

→+E:前冲(相当于→→)

↓↑:跳跃

梅小路葵 UMENOKOJI AOI

流派:合气柔术



VF的新明星:梅小路葵。她所使用的合气柔术是合气道和柔术组合而成的武术。因此,打击技的威力不大而且种类也不多。相反,投掷技和反击技则较为丰富多彩,应以这些招式为主力去打倒敌人。

VF3新人物

VF3人物主要技巧	
衣车	→→P
雷刃破	→K
草雉	↓K+G
无双破	↘P
连突小太刀	PPPK
飞蝶	→P
六段带取	←P+G
手极倒身	↓P+K+G
枝碎	↘P+G
流制手	←P
羽胧	↙P
转身入身	←P+K
胧之颚门	↙P+K
合气投	↓→P+G



鹰岚 TAKAARASHI

流派:相扑



《VF3》中身躯最为庞大的新角色。不但身材极为魁梧,而且皮厚肉厚,看来不用重手是不能将之收拾的。由于体内脂肪层极厚,所以对手所作的攻击都会被其吸收,怎样挨打都能稳如泰山。接下来就可以一口气地作出反击,他那极具破坏力的投掷技决不能轻视!

VF3新人物

VF3人物主要技巧	
突张	PPPPPP
双手	→→P
胜投	↘P+K
肘当	→P
鬌张手	P+K
樽碎	↓→P
叩进	←P+K
露拂	↓P+K
鬼杀	↘P
外挂	↘P+G
居返	↓←P+G
四身	→P+G
樽投	近身→P+G
掴投	↘P+K+G



VR 战士 2 **出招表** VR 战士 3



从明治时代开始，结城武馆就是非常有名的道场，而结城晶就是武馆的继承者。从小父亲传授他空手道、柔道、骨法、合气道。到了 17 岁时，父亲开始传授家传武术——八极拳，这是晶的祖父根据中国河北省古老门派八极门的技法独创而成的武功。招式刚猛厚重，所以极具威力。结城晶学会了这种神奇的拳术，为了要再改良拳术，并成为最强的武术家，于是就展开了漫长的修行之旅。与其他角色比较，结城晶全身上下都令人有一种朴实无华的感觉，他一直是《VF》系列的头号角色。

结城晶 AKIRA YUKI　　流派：八极拳

VF2 人物全技			
八门开打	PP	开胯	近身→P+G
环捶腿	PK	翻胯	近身←P+G
上步顶肘	→P	击步翻胯	近身↓P+G
右揣脚	→→K	进步里胯	近身 P+G
连环腿	→→KK	顺步翻胯	近身←↓P+G
里门顶肘	→→P	外门顶肘	G←+P(上段 P 返)
跃步顶肘	→→→P	扬炮	G←+P(上段 P 返)
猛虎硬爬山	⇩→P	单翼顶	G←+P(上段 K 返)
白虎双掌打	⇩←→P	外门顶肘	G↙+P(中段 P 返)
铁山靠	←→→P+K	背步里肘	G↙+P(中段 K 返)
独步顶膝	K+G 后放开 G	上步冲靠	G↙+P(中段 K 返)
枪下炮	敌倒下时↘P	翻身单打	G↓+P(下段 P 返)
倒身搜腿	近身 P+G	双拍手	G↓+P(下段 K 返)
心意把	近身↙→P	崩击云身双虎掌	(以下连续技总称)
鹞子穿林	近身←↘P+K	崩拳	近身 P+K+G
扬炮	近身↘↘P	鹞子穿林	崩拳中←↘P+K
大缠崩捶	近身→←→P+K	双掌	鹞子穿林中←P→P

VF3 人物主要技巧	
里门顶肘	→P
跃步顶肘	→→P
连环腿	→→KK
猛虎硬爬山	⇩→P
扬抱	↘↘P
开胯	→P+G
心意把	↙→P+G
鹞子穿林	←↘P+G
大缠崩捶	→←→P+G
外门顶肘	←P+K
搜下崩捶	↓P+K
跳山崩捶	←→P+K
狮子抱月	↘P+G
大折江	P+G



影丸作为叶隐流柔术的高手，虽然武功高超，但却有一个坏毛病——爱赌钱！而且是逢赌必输！以致在生活上时常闹穷，这当然是一个"忍者"所不能忍受的事。一天，影丸听说格斗大赛有丰厚的奖金，于是参赛以解决经济上的问题。《3》中的他增加了很多用来迷惑对手的招式，而且只要经常使用 E 键，就可以发挥出这些招数的威力了。

影丸 KAGE MARU　　流派：叶隐流柔术

VF2 人物全技			
叶重	PK	里闪刃	←→P+K
烈掌	PP	里闪刃返	←→P+K P+K
烈掌脚	PPK	风闪刃	↓P+K
散弹击	PPP	踵落	敌倒下时↘K
散弹里蹴	PPPK	小手返	↓P(上段 P 返)
散弹风神脚	PPP↖K	回转地擂脚	←↙↓↘→K
肘打	→P	后转地擂脚	→↘↓↙←K
浮身膝蹴	⇩→K	前转	←↙↓↘→
流影脚	→→K	后转	→↘↓↙←
旋风蹴	↖K	针鼠弹	→↘↓↙←P(×3 以上)
水车蹴	↖K+G	太刀	近身 P+G
旋蹴	⇩K+G	回转地擂脚	←↙↓↘→K
雷龙飞翔脚	→→P+K+G	雷龙飞翔脚改	←↙↓↘→P+K+G
侧弹	↙P	太刀	近身 P+G
幻叶	←K+G	叶里霞	近身 P+G
叶呀龙	→→K+G	弧延落	近身←P
地走	←↙↓K	刀霞	近身 P+K+G
落闪刃	⇩→P+K	影霞	近身←→P
落闪刃返	⇩→P+K P+K		

VF3 人物主要技巧	
落闪刃	→P+K
叶呀龙	→→K+G
雷龙飞翔脚	→→P+K+G
小手返	→P+G
刀霞	↘P+G
弧延落	←P+G
破首落	↑P+G
螺旋	←P
落叶闪风脚	↗K+G
叶隐闪刃	↘P+K
岩斩破	↘P
顺逆自在	→P+G
浮身乱段击	↗P+G
旋风刃	↓P+K

VR战士 2 **出招表** VR战士 3



陈佩的父亲，出生于大陆北部的山东省，在燕青门下的紫燕武馆学习拳术。随着年龄的增长，拳技不断精进，其后就成为武馆的师父，闻名于大陆各地。并且学会了燕青拳传说中的最强拳法——虎燕拳。当他听说将举办高手云集的格斗大赛时，为了证实自己的拳法是不是天下第一，于是前往参赛。《VF3》中的陈洛空中连续技可说是比以往更具威力了。另外还加了不少回转系的踢腿，可说是如虎添翼。

陈洛 LAU CHAN　　流派：虎燕拳

VF2人物全技			
连拳腿	PK	斜上掌	↘P
连掌	PP	肘击	→P
双拳旋风腿	PPK	旋风牙	K+G
雷击掌	PPP	燕旋蹴	⇩K+G
连环转身脚	PPPK	虎脚背转	↖K
连环转身扫脚	PPP⇩K	顺步冲掌	↘↘P
连环背转脚	PPP↖K	翻身肘击	↙P
旋风牙	K+G	地扫腿	→↓K
燕旋蹴	⇩K+G	腾空虎穿脚	↗K
连拳旋风牙	P击中后K+G	空虎脚	↗K+G
连拳燕旋蹴	P击中后⇩K+G	踏袭击	敌倒下时↘K
腿登里旋脚	蹲下时摇杆回中K	肩车头落	近身P+G
连环掌	↘PPP	柳车旋转	近身←P
连掌转身脚	↘PPPK	转身巴咽掌	近身←→P
连掌转身扫脚	↘PPP⇩K	柳手挂塔	近身←↓P+G
连掌背转脚	↘PPP↖K		

VF3人物主要技巧	
腾空虎穿脚	↗K
地扫脚	→↓K
顺步冲掌	↘↘P
连环转身脚	PPPK
转身把咽掌	←→P+G
飞燕转身脚	←←P
虎龙转身掌	→K+G
燕阵旋风脚	←K+G
连蹴旋风牙	KK
燕子掌	←→→P
连旋转身扫脚	↓KKKK
虎枪掌	←→P
双虎烈把	→→P
穿脚连环虎掌	↘KP←→P



陈佩是陈洛唯一的女儿。由于陈洛希望陈佩继承衣钵，所以，从小时候就开始传授她燕青拳。但是，由于陈洛为了学习拳术，甚至忽视妻子的生活，结果陈佩的母亲因为过度疲劳而去世。此后陈佩就非常怨恨父亲，并离家只身前往香港，后来成为动作明星。当得知陈洛要参加格斗大赛，陈佩于是就决定参赛以打败父亲。陈佩所使用的燕青拳，是属于北派少林门的技法。而燕青拳的由来相传是水浒传中燕青所使用的拳法。其主要特色，就是能快速出击，并且强劲有力。

陈佩 PAI CHAN　　流派：燕青拳

VF2人物全技			
连拳腿	PK	高端脚	→→K
连掌	PP	飞燕单脚	↗K
双拳旋风腿	PPK	飞燕烈脚	↗KK
雷击掌	PPP	燕阵旋风脚	←K+G
连环转身脚	PPPK	雷阴掌打	敌倒下时↘P
连环转身扫脚	PPP(↓)K	燕旋摆柳	↙P(上段P返)
连环背转脚	PPP↖K	架脚旋转	↙P(中段K返)
旋风牙	K+G	转身摆倒	近身P+G
燕旋蹴	⇩K+G	旋风燕阵	近身←→P
连拳旋风牙	P击中后⇩K+G	天地头落	近身→↓P
腿登里旋脚	蹲下时方向键回中K	倒身阴掌	近身→→P+K
背转脚	↖K	擊燕挂塔	近身←↓P+G
背身冲拳	↙P	燕风轮翔	→P+G+K
穿冲拳	↘P	燕旋摆柳	←P(上段P返)
里圈捶	←←P	螺旋按掌	←P(上段K返)
侧中脚	→K		

VF3人物主要技巧	
燕旋蹴	⇩K+G
穿冲拳	→P
飞燕烈脚	↗KK
连环背转脚	PPP↖K
燕阵旋风脚	←K+G
天地头落	→←P+G
燕旋摆柳	←P+K
飞燕翻胯	↘P+G
擊燕挂塔	←↓P+G
苍下连捶掌	↘PP→P
连旋里旋脚	↓KK
连旋扫脚	⇩KK
燕青虎双破	⇩→P
连环高端脚	PPP→K

VR 战士 2　出招表　VR 战士 3



舜帝是住在中国北方山中的 82 岁老翁，擅长使用传说是八仙流传下来的醉拳。这种拳法有着奇特的步法，可迷惑对手并乘隙攻击。《VF3》中的舜帝添加了许多倒立倒地之后才能打出的招式，越来越醉拳化了。另外，还追加了一些背后投掷，自斟自饮的招式，舜帝拥趸们相信会喜极而泣了。优美流畅的动作弥补了攻击有效范围很短这一不足之处。总之，有型第一。

舜帝 SHUN DI　　流派：醉拳

VF2 人物全技			
击转旋腿	PK	倒脚	↓K+G
连击	PP	翻身连穿脚	←K+G
叉手连环击	PPP	座盘跌	↓↓
仰饮杯手	↘P	栽胫脚	座盘跌中 K
月牙叉击	⇘P	转倒立	→↘↓↙←
横扫击	←P	倒身连脚	转倒立中 K
连截颚手	→P	后伸避	←G
背旋肘	↙P	后伸避拂手	←GP
挑腕撩拳	↓↘→P	向侧后避	↙G
仰身踏腿	←K	向侧后避拂手	↙GP
后蹴下腿	↙K	向侧后避双手	↙G P+K
后蹴下腿寝	↙KG	向侧前避	↘G
后蹴连腿	↙KK	前旋扫腿	↓P+K
后蹴连腿寝	↙KKG	连前旋扫腿	↓P+K K
宙舞双转脚	→→K	连环前旋扫腿	↓P+K KK
背倒连旋脚	↙↙K	龙尾脚	↑K
转身双冲掌	P+K	飞天崩击	↗P
单飞跳击	K+G	旋子	↗K
横双手	K+G P	醉步转身肘	近身 P+G
旋风扫腿	⇩K+G	倒袭里肘	近身 P+K+G

VF3 人物主要技巧	
转身缲胯	↘P+G
连载颚手	←→PPP
宙舞双转脚	→→K
转身双冲掌	→P+K
旋风扫腿	⇩K+G
座盘铁	↓↓
宙舞身	↑P+K
转身仙酒靠	P+K
何仙姑	→PPPK
连击后下击腿	PP↓KK
连飞跳击	KK
斜侧连脚	→K+E
醉仙手	P+K
漫步醉硬手	←↘P



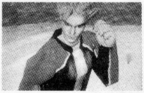
里昂生长在法国的大富豪家族，从小就接受商业经营和优等教育。除此之外还聘请教官学习格斗技。而这位教官所教的就是中国的古老象形拳术——螳螂拳。后来里昂因不满父亲对自己前程的独裁而参加了格斗大赛，希望依照自己的想法来生活。《VF3》里的里昂是个各方面都获得提升的角色之一，增添了很多实战用的招式，而且破绽也更小，要被人打败可不是容易的事。

里昂 LION－RAFALE　　流派：螳螂拳

VF2 人物全技			
连捶腿	PK	前扫腿	↓KK
勾手连捶	PP	登旋腿	↓K K+G
连环穿掌	PPP	后扫腿	⇩K+G
穿阴掌	↘P	疾地扫腿	↘K+G
落击掌	↘PP	转身扫阴脚	→→K+G
扫手勾	⇘P	穿弓腿	↓↓K
连扫勾手	⇘PP	磨盘手	G→P
盘肘	→P	斜步斜扫捶	G↘P
纵跳穿掌	↑P	斜前步	↘G
泰山双拘手	←P	斜后步	↙G
腾击捶	↙P	闪转空脚	↗K
腾击连捶	↙PP	破刀手秋腿	近身 P+G
箭疾步	→→P	连勾手背袭	近身 P+G
偷步扫手	P+G	七星天分肘	近身←P+K
偷步背扫手	↘P+G	采手炮靠	近身→→P+G
双耳旋风	→P+G	贴身双勾手	近身→↘↓↙←P+G
勾首提膝	→K		

VF3 人物主要技巧	
纵跳穿掌	↑P+K
后扫腿	↓K+G
偷步扫手	↓P+K
双耳旋风	→P+K
七星天分肘	←P+K
穿弓腿	↙K
落穿手	↘P
摆下尖转	↘P+G
连捶扫手	PP↓P
连旋腿	KK
疾步升穿掌	↓→P
盘肘连环手	→PP
登山翻车脚	↓→P+G
转身螳螂连脚	←PPK

VR战士 2　出招表　VR战士 3



杰西和妹妹莎拉出生在旧金山。由于祖父挖掘到金矿，所以杰西的家族成为美国数一数二的大富豪。除此之外，祖父还告知他隐藏的金矿所在。不幸的是，恶势力也想得到金矿，并且绑架了莎拉。于是杰西为了救出妹妹而参加了格斗大赛。强劲的打击技和投掷技是杰西的一贯风格。《VF3》中JACKY加了许多由中段变下段，由下段变中段，变化多端的连续招式。应将这些招式组合起来作为主力攻击。

杰西 JACKY BRYANT　　流派:截拳道

VF2人物全技			
拳击回旋踢	PK	突进强踢	→→K
拳击侧踢	近身PK	回旋踢	K+G
拳击低回旋踢	P↓K	快速扫踢	↓K+G
快速直拳	PP	双回旋踢	KK
双截拳高速踢	PPK	倒旋踢	↖K
强力快拳	PPP	强力肘击	↘P
组合背击	PP←P	侧勾踢	←K
组合肘击	PP→P	强力猛击	P+K
组合肘击回旋踢	PP→PK	电光踢	↓P+K KKKK
回旋肩击	←P	回旋肘击	GP
双重回旋拳	←PP	中回旋踢	←→K+G
回旋腕踢	←PK	回旋斜背击	←P↙P
回旋低踢	←P↓K	回旋踢低回旋踢	K+G　↓K+G
上升肘击	→P	足球踢	敌倒下时↘K
斜背击	↙P	翻身爆弹	近身P+G
斜低回旋踢	↙P↓K	抓颈投	近身→→P
膝踢	→K	膝爆击	→←P+K
脚尖踢	↓K		

VF3人物主要技巧	
膝叩首	←→P+G
手捶	P+K
肘转踢	→PK
侧踢	←K
八字步	↓↓
踢背旋	KPK
肘踢拳	→PPK
腿击下段脚	→PP↓K
双手肘	PP→K
连环踢背旋	P+KPK
扫腿连环	↓KK
连环拳脚	PP←PK
夺命四连环	↘PPPP
二方向回转踢	K↓K



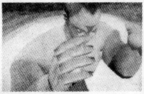
哥哥杰西在赛车时突遇暗算而受伤。莎拉为了调查事情真相，结果反被秘密组织绑架。其后由于受到秘密组织的的控制，被迫以刺客身份参加格斗大赛去打倒哥哥……。莎拉与杰西一样，学习的都是由李小龙所独特的截拳道。这种拳法主要使用脚踢技，并再乘隙发挥必杀技的威力，因此在战斗时一定要快速进攻。

莎拉 SARAH BRYANT　　流派:截拳道

VF2人物全技			
拳击回旋踢	PK	前步踢	↓→K
拳击侧踢	P↓K	突进膝踢	→→K
快速直拳	PP	低扫腿	↓K+G
双截拳高速踢	PPK	回跃踢	↖K
强力快拳	PPP	快速背击	↘P
组合上升膝踢	PPPK	回旋突击	↙P
组合上升踢	PPP↖K	双重踢	←K
组合倒跃踢	PPP↑K	后步踢	↓←K
上升肘击	→P	后步双踢	↓←KK
双重关节技	→PK	回旋踢	K+G
上升膝踢	→K	侧速踢	↙K+G
双跳膝踢	→K↘K	回转踢	↑K
剃刀踢	↓K	回步踢	↗K
剃刀侧踢	↓KK	高转踢	↗K+G
幻影踢	↘KK	足球踢	敌倒下时↘K
幻影双踢	↘KKK	莎拉摔	近身P+G
高踢直拳	KP	锁颈投掷	近身→→P

VF3人物主要技巧	
双膝撞	→PK
中段幻影踢	↘KK
轻跳回旋踢	↗K+G
空中回旋踢	↑K+G
回旋踢	K+G
连续脚刀	PPP↖K
飞击颈	→→P+G
脚跟空中落	←K+G
下扫腿	↘K+G
上段幻影踢	KK
反身脚・双叩击	↗K
弯月跳	↗P
龙炮击	↙K
连环轻膝击	←P+G

VR 战士 2　出招表　VR 战士 3

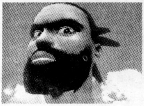


沃尔夫的祖先是美国人，而他的少年时代，是在加拿大的山中渡过的。和他一共生活的养父原是摔角界的名人，并由于生长环境所培养出的瞬间判断力和强大的体力，使得沃尔夫一举成为摔角界的巨星。严密地抵挡对手的攻击，然后伺机反击，这是以前他的一贯打法。不过在《3》里面就应多多活用 E 键，积极地闪避敌人的攻击，并施展强力的投掷技去反击对方！

沃尔夫 WOLF HAWKFIELD　流派：摔角

VF2 人物全技			
捶踢	PK	回旋飞腿	→K+G
捣直拳	PP	飞膝踢	→→K+G
一二上勾拳	PPP	前回旋踢	←→K+G
威力上勾拳	↘P	肘压击	敌倒地时↘P
垂直上勾拳	↘P	体落	敌倒地时↑K
膝爆击	→K	飞龙旋转	↙P(中段 K 返)
斧头上勾拳	→→P	头骨碎击	近身 P+G
捶拳	←→P	身体撞击	近身→P
威力背掌切	←P	螺旋头挫	近身↘↘P+K
身体强击	→P	巨人摔	近身←↙↓↘→P
反转捶	↓→P	抓头倒摔	近身↗K+G
肘突击	PP→P	飞龙投掷	敌后近身 P+K+G
飞踢	↗K	双重腕摔	近身蹲下↙P+K+G
低空飞踢	→↓K	侧摔	近身蹲下↓P+G
肘重击	←P+K	虎式头挫	近身蹲下↘P+K+G
切头踢	K+G		

VF3 人物主要技巧	
肩撞	←→P
双飞腿	↘P
过头摔	↘P+G
俯身倒头椿	↙P+K+G
侧飞腿	→K+G
龙摔落	↙P+K
腕过摔	→→P+G
龙快击	→PP
双击肩	↗P
猛烈肩撞	←→P+K
下拂手	↘P+K
紧锁	→P+G
旋风火力弹	P+G
回旋摔	←P+K

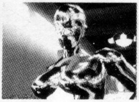


出生于渔夫家庭的长男，由于从小就生长在海边，所以有强壮的体格。在高中的历史课程，得知有关古武术的事情，于是就独自进行修练。古武术原本是罗马时代所进行的空手格斗技。而且与日本的相扑十分类似，主要利用打击、投掷的攻击方式。在《VF3》之中，杰夫里增添了很多利用肘、膝、拳去作出攻击的新打击技，一定要好好利用。

杰夫里 JEFFRY MCWILD　流派：破海道

VF2 人物全技			
关节踢	PK	脚裂	↓K↓↘→P+K+G
双关节技	PP	铁爪	近身蹲下↓P
一二上勾拳	PPP	能量爆发	近身蹲下↘P+K+G
强力上勾拳	↘P	膝当	近身蹲下↓→P
双勾拳	↘PP	肘跳击	←→P
垂直上勾拳	↘P	双重捶击	←↘P
冲刺肘撞	→→P	强击踢	→→K
肘击上勾拳	→→PP	脚踝击	→↘K
肘破	→P	头击	→P+K
肘捶击	→P←P	地狱爆击	↓P+K
短踢	↓K	腹捶击	↙→P+K
脚捶	↓KP	臀击	P+K+G
膝击	→K	踩踏	敌倒下时↘K
后退扫脚摔	近身 P+G	重头捶	近身←→→P+K+G
强力灌摔	近身→P	头捶	近身←→P+K
体当	近身←P+G	双头捶	头捶中→P+K
近身	↘↘P+K	三头捶	双头捶中→P+K

VF3 人物主要技巧	
破首肘	←P
趾踢	←→K
三重上勾拳	↘PPP
连环膝槌	←KP
中段指击	→P+K
地狱重槌	↓P+K
杀人重槌	KKP
上勾拳	↘↘P
重叩击槌	→←P
三击旋风掌	(P+E)×3
上击槌	←↘PP
勾拳	←→P
扑击	→P+G
强力炸弹	↘P+K+G



他（还是她?）是秘密组织 JUDGEMENT6 的成员之一。该组织是由世界 6 大企业所结合而成，从兵器开发到国际政治都有极大的影响力。而这个邪恶组织的目的就是要支配世界。当然，这就首先要求实力足够强大才行。多拉受命在组织举办的格斗大赛上学会所有格斗家的招式，并在大赛的最后消灭所有的选手……

多拉 DURAL

VF2 人物全技					
烈掌	PP	幻叶	←K+G	弧延落	近身←P
叶重	PK	旋蹴	↓K+G	破坏落	近身→→P
烈掌脚	PPK	浮身连脚	→→K+G	体当	近身←P+G
连环肘	PP→P	雷龙飞翔脚	→→P+K+G	溅山	近身↘↘P+K
连肘破	PP→P←K	后转	→↘↓↙←	膝当	近身蹲下（↓）→K
肘击	→P	后转地擂脚	→↘↓↙←K	脑破	近身 P+G
双节撞	→PK	跃步顶肘	→→→P	飞投	近身↗K+G
肘捶	→P→P	箭疾步	→←→→P	虎驱	近身蹲下↘P+K+G
膝蹴	→K（↖↖K）	铁山靠	←→→P+K	巨摆	近身←↙↓↘→P
上升膝	（↓）→K	枪下炮	敌倒下时↘P	外门顶肘	G←P　右上段 P 返
右端脚	→→K	踩踏	敌倒下时↘+K	扬炮	G←P　左上段 P 返
连环腿	→→KK	心意把	近身↙→P	单翼顶	G←P　左上 K 返
流影脚	→→→K	鹞子穿林	近身←↘P+K	背步里肘	G↙P　中段 K 返
旋风蹴	↖K	大缠崩捶	近身→←→P+K	翻身单打	G↓P　下段 P 返
水车蹴	↖K+G	影霞	近身←→P	双拍手	G↓P　下段 K 返
地走	↙K	刀霞	近身 P+K+G	小手返	↓P　上段返技

格斗游戏史之五（1995 年一二季度）

●恶魔战士

（业务用机/1995/CAPAOM 出品）

以来自世界各地的鬼怪幽魂为主角的格斗游戏，同出自 CAPCOM，有些《街霸》的影子，但远没有《街霸》流行。充满了诡异气氛的它也算是独树一帜吧？（土星版 2 代）96 年 2 月 23 日　PS 版（1 代）96 年 3 月 29 日

●饿狼传说 3

（业务用机/ 1995.3.27/ SNK 出品）

系列第 4 作，独特的“三重战线”和新颖的“段位认定”设定以及全新的人物设定，畅快顺滑的动作都给人耳目一新的感觉。另一种“超杀”潜在能力的设置令游戏更为华丽。（土星版　96 年 6 月 28 日）

●街霸 ZERO

（业务用机/ 1995.3/ CAPCOM 出品）

时代设定在《街霸 II》之前的格斗劲作，画面改为卡通风格，加入了 ZERO COMBO 及 ZERO COUNTER 等新系统，在推出时引起了一股 ZERO 旋风，次世代版本的推出更为其起到了推波助澜的作用……（土星版　96 年 1 月 26 日　PS 版　96 年）

●风云默示录

（业务用机/ 1995.4.25/ SNK 出品）

SNK 的超现实异类格斗，人物设计极具个性。游戏特有的“跳段攻击”系统，是从《饿狼传说》的双重战线演变而来，不乏有所新意，但此游戏始终未能成名。

●世界英雄 PERFECT

（业务用机/ 1995.5.25/ ADK 出品）

19 位人物构成了“完美版”的阵容，系统方面增加了“HERO 必杀技”、“究极奥义”及“空中防御”、“飞行道具破坏、防御攻击及打击防御攻击等，真是“PERFECT”得实至名归。（土星版　96 年 7 月）

●天外魔境真传

（业务用机/ 1995.6.20/ HUDSON 出品）

大受欢迎的 RPG 游戏以格斗形式复活了，系统有些类似《侍魂》，不过无论从画面、人物，设定等方面它比《侍魂》都似乎“天真”许多。

三维对战游戏的三大代表作

三维对战游戏可以分为实战型与表演型两大类。其代表作品分别为世嘉的《VR 战士》系列和 NAMCO 的《铁拳》系列。

实战型的三维对战游戏，其重点放置在模拟真实的人与人格斗。此类游戏中角色的力量对比通常都比较平衡，招数也基本上来自于真人所使用的招式。因此招与招之间的相生相克比较合理，动作的严密性较高。对战时强调“拆招”与“破招”。玩家能够根据游戏提供的基本技及少量特殊技，组成自己独有的连续技，反击技，与同伴对抗时趣味性较强。

而表演型的三维对战游戏则带有很重的传统二维对战游戏的成份。这种游戏的最大特点是设计招式相当华丽的必杀技、超必杀技等杀伤力极大的绝招。连续技则以设定好的“十连技”为主。在高手对抗时这些绝招的破绽较大，作用甚至不如普通技。但在人机对抗时却威力巨大，震撼人心，带有很强的表演性和观赏性。此类游戏在动作的严密性和人物力量平衡方面虽然稍显不足，但可以靠其威力强大的“必杀技”和“十连技”来弥补和掩盖。

TAKARA 的《斗神传》系列，应当可以划分在表演型之下。画面极为华丽，但游戏性和《铁拳》相比则差距较远。但由于其出道较早、知名度较高，所以也把它列为三维对战游戏的代表作之一。

VR 战士 2 格斗系统 研究

摇杆与按键

本游戏虽然也是用 8 方向摇杆来操作人物的前进、后退、跳跃、蹲下，但和传统的《街霸》类 2D 格斗游戏有一个最大的不同，即不能用摇杆进行防御，而是单设了一个 G 键进行防御。这样的好处在于当对手进攻时仍可进行后退或是一边防御一边后退。

按键方面除了防御用的 G 键，还有 P 和 K 这两个用于拳击和脚踢的按键。与其它格斗游戏相比之下，按键数量显得较少，不过，通过摇杆和按键的配合即可使出各种各样的招式。

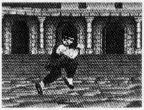
■基本指令一览表

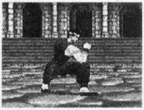
P……拳击键。通常也可以连续输入使出技法。
K……脚踢键。配合摇杆可进行上、中、下段脚踢。
G……防御键。除了防御之外，也能利用于移动、反击技。
+……同时按键。不光是按键，也有同时操作按键与摇杆的情况。
→……快速输入摇杆，然后马上将摇杆回中。
⇾……长时间输入摇杆，也能表示一直按住摇杆。

轻拍和长按的区别

在游戏中较难理解的是→与⇾的差异。→表示短时间输入摇杆，即迅速将摇杆推向该方向，然后马上将摇杆回中。而⇾就是将摇杆推向该方向较长时间，或表示一直押住不放。

→系的输入，最具代表性的就是跳跃操作，只要轻轻一按↑，角色就会高高跳起。而⇾系的技法最典型的即是蹲下动作。玩家须将摇杆推向↓不放，角色才会确实蹲下。


▲轻拍↑，角色就会进行跳跃动作

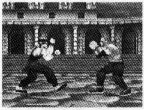

▲长按↓，角色才会确实蹲下

角色的基本动作

步行(⇾一直按住)

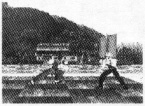
如将摇杆输入前方，角色就会向前步行。由于速度很慢所以可以轻易连结接下来的行动，如立即转入快速移动或跳跃。

另外，当角色蹲下时，如输入摇杆的↘，则可以蹲下步行。虽然使用的机会不多，但能够避过对手的上段攻击，近身使用中段踢或是配合其它技巧。


▲步行时由于可立即转入其它动作，所以破绽极小

前冲(→⇾，第 2 次要按住摇杆)

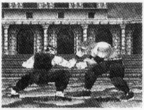
这个动作在操作上也相当困难。首先必须要在一定的距离以上才能使用。如果对手在正面，前冲动作就会自动在离对手 3 步处前停止；若从背后冲向对手则直到碰撞对手动作才会停止；另外，前冲中使用技巧、操作摇杆，或是按 G 键都能立即中止前冲动作。


▲从远方冲向对手，将会在离对手三步处停止。

蹲下(↓、G↓、↓+P)

蹲下方式共有 3 种方法：↓与 G↓的性能大致相同。通常蹲下是要花费一小段时间的。但在蹲下途中如果对手进行攻击，就可快速蹲下。至于↓与 G↓的差异，就是 G↓能够进行下段防御。

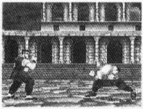
不过，如果蹲下途中对手使用投掷技的话，用上述两种蹲下方式就很容易被投掷。这时就要改用↓+P，以蹲下出拳来取消下蹲动作，这样对手就无法投掷。



突进(→→)

●**站立突进**：能够快速前进一段距离，是最常使用的移动方式。可用于回避对手的招式，并乘隙近身投掷。

●**蹲下突进**：能以蹲下姿态迅速调节双方距离，指令掌握较为困难。技巧在于操作时最好不要使摇杆回到中间，否则角色就可能会站起。


▲蹲下突进是较难掌握的技巧

倒地压制技·倒地追击技



倒地压制技

在对手倒地后未起身时以跳跃身体压击来追打对手的技巧。

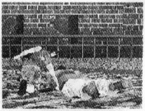
压制技是一种特别的进攻技巧。当对手受到的伤害超过一定重量之后，便会因失去平衡而倒地，并有较长的倒地硬直时间（无法防御和进攻）。此时使用压制技，可从空中向地面对受伤者进行攻击，从而达到进一步重创对方的效果。

VF系列中所有的压制技都是通过↑+P键来完成的。根据按住↑键时间长短的不同，动作的形式与杀伤力也都不同。压制技的缺陷在于滞空时间和硬直时间都比较长。当对方距离过远时使用，很容易落空并遭到反击，这一点希望玩家加以注意。

这是和倒地压制技作用相似的技巧，一样是用于追打倒地后的对手。所不同的是在地面向对手追打。如陈佩的雷阴掌打（对手倒地后，↘+P），陈洛的踏袭击（对手倒地后，↘+P）等。由于没有滞空时间而显得更加迅捷，对手一般是无法逃脱的。以倒地追击技代替压制技，是精于此道者乐于选用的一种方法。

倒地追击技

在对手倒地后未起身时以地面攻击技来追打对手的技巧。



起身二十四式

《VF》系列与其它格斗游戏不同的地方，就是"起身"。在格斗游戏中，当角色使用大扫踢或投掷时，就能够使对手倒下，这时就必须要爬起。

起身技

倒地后迅速爬起及一边爬起一边攻击对手的技巧。

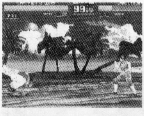
不过，其它的格斗游戏，只要倒下时，通常会自动爬起，这使得玩家没有任何选择机会。还有，在爬起时是无敌状态，能够乘隙使用无敌技，或进行防御。而《VF》系列就针对这种在真实格斗中不合理的现象做了改良，首先引入了起身技的概念。

起身技是针对压制技而设的一种反击术。为了避免遭到追打，被击倒者必须尽快起身。VF系列中设计了多达24种起身技供玩家选择，可谓丰富多彩。

三种起身技巧

起身的技巧共有以下三种：

1. 当场起身：倒下后连按P键，就能够在倒下处原地爬起。
2. 回转起身：包括连按GGG的横转起身和输入摇杆相反方向再配合GGG的后转起身。
3. 头顶起身：按住↑键不放，角色就会使用头顶起身。



▲与对手之间的距离若还长的话，则马上向后转起身

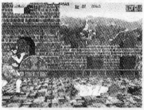
二种起身攻击技

在输入起身的动作之后，再按KKK，就会在起身同时使用中段攻击技。若按↓+KKK，就是下段起身攻击。这两种起身攻击配合四种倒地净姿式及三种起身方式，2×4×3，就共有24种起身技（实际舜帝是25种，杰西是23种）。

起身二十四式

四种倒地姿式

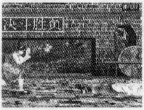
压制技和起身技是否有效，与对手倒下后的姿势有相当密切的关系。如果倒下方头部靠近站立方的脚部，由于对方起立后还要作一个转身的动作，速度会受到一定的阻碍。站立方使用压制技往往是有效的，而且可以接以投技或连续技攻击；反之，如果靠近站立方的是倒下方的脚部，那么反击起上技便比较容易施展。此时盲目地靠近就有挨打之忧了。同样的，仰面倒下与俯身倒下的反击也有很大不同，玩家应当熟练掌握。



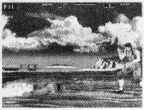
▲脚向对方俯卧



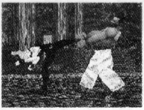
▲脚向对方仰卧，能回避倒下攻击



▲头向对方俯卧，基本上较为不利



▲头向对方仰卧



▲起身中段攻击技



▲起身下段攻击技

VR 战士 2·实战技巧指导

抓住招式的破绽

招式的硬直时间

所谓"硬直时间"，指的是角色出招后等待收招的那段时间。套用一句武林中的行话，便叫做"招数使老"。任何勇猛的拳术，在收招的时候都会因为无法进行防御和进攻而出现破绽。抓住这个稍瞬即逝的机会进行反击，是 VF 系列取胜的关键之一。

不同重量级的角色和不同的招式，其硬直时间是不相同的。一般来说，轻量级人物的硬直时间较重量级人物短些;。小技的收招时间也比大技要快许多。所以，根据实际情况选择正确的技击术，便显得非常重要。高手过招，最忌讳盲目施展大技，所使用的动作，一定要以实用有效为前提。即使不能一击而中，也要能够全身而退。

招式的空门

另一个与硬直时间相类似的概念是空门。空门往往出现在回转系的招数被对手闪避过之后（回转系指所有带旋转动作的技击，如旋风脚之类）。

与硬直不同的是，角色出现空门时动作尚未完全结束，处于无法防御的时间比硬直时间更长（剩余动作时间＋收招时间），因此更容易遭到反击。

以陈佩的例，她的旋风牙（K＋G）对手只要略蹲一下就可以闪过。假若立即进攻，陈佩根本没有还手的机会。因此，在没有绝对把握的情况下，一定不要擅用回转系攻击，如果对方出现这样的失误则一定要抓住。

用进攻打开防御之门

防御使自己立于不败之地

要想抓住对手的破绽，首先要做到不能为对手的招数所击中，也就是说防御便成为最基本的入门要求了。

在 VF 系列中，攻击和防御被设定为上中下三段——当然在实战中这并不是那么简单明了的。许多攻击术有很大的迷惑性，初学者常常会因此搞错防御的部位。此外，一些多点攻击的连续技变化较大，也经常令人防不胜防。因此，熟悉每一位角色的每一个动作，便成为初学者的必修课题。玩家一定要反复熟悉掌握，非此绝无取胜的可能。

●使用防御破坏技

在 VF2 中拥有防御破坏技的角色仅有结城晶一人。而且出招时间较长，容易被对手避开或反击，所以并不是很实用的技巧。



▲结城晶的上段防御破坏技——开胯（→P＋G）

●用多攻击点的连续技打开对手的防御

为了破坏对方的防守，连续技的攻击点就应当多样化。这就要求玩家多设计一些套路变化，最好不要形成过于固定的模式。同时，为了保证自身防御的有效，也不宜采用硬直时间过长的动作。比如陈佩的 PPPK（连环转身脚），虽有 PPP↓K（连环转身扫脚）的变化，但仍然容易为对手了解和识破。一旦被对方闪过，露出的空门相当大。而且招数使老后的硬直时间很长，很容易遭到反击。若改为 PPP＋中段踢，则必然会产生出奇制胜的效果。

同样的道理，莎拉的 PPP＋倒踢刀光腿的连续技也是为众人熟知，对方很轻易便能防御。但如果稍做改进，在 PPP 后稍稍停顿一瞬再接倒踢刀光腿，对方十有八九会因判断失误而中招。

总的说来应用连续技要求玩家有相当迅捷的反应速度和敏锐的判断力，并能够掌握招数取消的技巧，非高手难以为之。

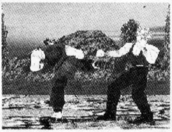
进攻是胜利的金钥匙

在熟练掌握了防御技术之后，玩家的重点就应该转移到攻击上来，因为只靠防御是无法取得胜利的。

所谓攻击实际上就是对防御的破坏。当对手处于防御状态后，打破防御势态的方法有四种。

●攻击对方没有防御的部位

初学者通常喜欢用蹲下防御的动作来抵挡对手的进攻。蹲防可以躲开或防住上段和下段攻击，而事实上，只要使用中段踢（↘＋K）就可以将这一防守轻易地打破。



▲中段踢可轻易破解对手蹲防

●使用投技

投技大概可以算作是对付防御最有效的一种方式了，但也并非百试百灵的万金油。这其中必须注意的要点有两个：一是对方所站的步姿；二是对方反投技的挣脱。

和真实武术相一致的是，在 VF 系列中，角色的步姿也分为"丁字步"和"八字步"两种。丁字步属于闭门，此时对方是无法进行投掷的；而八字步属于开门，对手可脚踏中宫使用投技。因此，正确判断步姿，掌握投掷的时机，不仅是施展投技的基本要求，更是自己躲避对方投技的重要手段。

VF 系列的投技，分为普通投技和大投技两种。其中 VF 时代的投技是无法挣脱的，VF2 的普通投技（P＋G）则是可以挣脱的（被投掷的同时使用普通投技）。到了 VF3 时代，可以挣脱的投技的范围更加扩大了。为了防止对手的挣脱，就一定要使用无法被返出的投技，这一点绝对要注意。

两种特殊攻击技巧

守中带攻的返技

返技是 VF2 时代才出现产物，它是可以先防御住对方的进攻，并且立即反击的技巧。正确掌握返技，是化腐朽为神奇，置之死地而后生的绝妙高招。

在 VF2 中拥有返技的角色并不多，只有结城晶、陈佩、影丸和多拉。其中最完善，返技种类最多的当属结城晶。可返回来自上中下三段任何方向的攻击，这也是其实力强大的秘密所在。

返技的使用必须在对手发出攻击之后，因此要求玩家对时机的判断必须做到非常准确，否则反而会有中招之虞。另外，返技对旋转系技击是无效的，这点请千万牢记。

防御不能的空中追击

使对手防御不能与破坏对手的防御是不相同的。

为了使自己的攻击有效，破坏对手防御势式之后，就必须使对方处于无法防御的状态。

这之间最有效的法子就是用浮空技将对手打至空中，既无法进攻也不能防御。而且中招之后体力受伤程度要比脚踏实地时更大，也容易被击出擂台导致 RING OUT。

这就是 VF 系列（尤其是 VF2）中最根本的攻击思路。

VR 战士 2 · 连续技精选

结城晶 AKIRA



1. （进步里胯后）蹲下前进，紧接猛虎硬爬山，不停顿反复使用。　破解法：使用中段返技
2. 猛虎硬爬山将对手击打至坐在地上，待对方爬起时用猛虎硬爬山（双飞脚，崩击云身）。　破解法：无
3. 里门顶肘后对手身体若摇晃，立刻接连环腿。　破解法：无

陈佩 PAI



1. 飞燕单脚紧接 P 或接天地头落或接重脚。　破解法：如接 P 或重脚，用轻拳或轻脚破；如接投技则无破解法。
2. 旋中腿将对方打击至飞起，紧接连环转身脚（连环转身扫脚）。　破解法：无

陈洛 LAU



1. ↘进步，顺序接斜上掌，P，G，斜上掌，P，G……　破解法：无（理论上可用返技破解，但实践中几乎不可能）。
2. 肘击后紧跟斜下掌，再紧跟双掌旋风腿（PPK）　破解法：无。

沃尔夫 WOLF



1. ↘进步紧接 PK，重复动作。
2. 用膝顶将对手浮起，然后用轻拳顶，紧跟头顶，再紧跟压制技　破解法：无。

杰夫里 JEFFRY



1. ↘进步紧接 PK，重复动作。
2. 膝顶紧跟轻拳，再紧跟轻拳，再紧跟膝顶，接压制技。　破解法：无。
3. 膝顶紧跟轻拳，紧接→→→P，接追打踏　破解法：无。

莎拉 SARAH



1. ↓K 连用
2. 前 PK 紧跟↓KK
3. 对付轻量级选手，用倒踢刀光腿挑高，接 PPPK，接膝顶。　破解法：无。

杰西 JACKY



1. 连用→→K
2. PP→P，紧跟 PP→PK（背包）
3. ↙P，如对方不动紧跟↓K（投技）；如对方行动立即接倒踢刀光腿，紧接压制技。破解法：无

里昂 LION



1. 弹腿接连环穿掌（投技）
2. ↘PG，紧接压制技（穿宫腿）　破解法：无（在 2.1 版本内无效）

影丸 KAGE



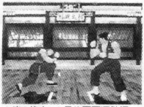
1. 肘击使对手身体摇动，紧接弧延落，再立接←←P，紧接 PPK。　破解法：无。
2. ↘进步，紧接 PPPK
3. 弧延落紧接↘进步，接俯身膝蹴，按住→不放，紧接→→→K。　破解法：无

VR 战士 3 系统演变 解说

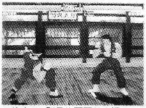
基本操作的变更

新增加的 E 键

《VF3》和前作相比最大的变更就是按键由三个（P, K, G）增加至四个（P, K, G, E），新加入的 E 称为逃脱键（ESCAPE BUTTON），主要作用即为闪避。面向右方的对手时，E 或 ↑ + E 就会向画面深处闪避。按 ↓ + E 则向画面前方闪避。而← + E 和→ + E 则相当于原来的前冲（←←）和疾退（→→）。不过这种操作只需一帧的时间，而→→（→，摇杆回中，→）类操作则需三帧的时间，可见反应速度足足快了三倍。



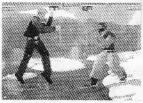
▲按 E 按 ↑ + E 是往画面深处闪



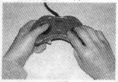
▲按 ↓ + E 则是往画面前方闪

跳跃指令大不相同了

为了不想让初学者乱蹦乱跳，《VF3》的跳跃的指令由推 ↑ 变更为将摇杆快速拉 ↓ 再拉 ↑，而且跳跃的高度亦被限制在不能和对手交换左右位置，可谓更加趋向真人的动作。



玩 VF 的正确方法是哪一种？



正确



错误

灵活利用闪避动作对付对手

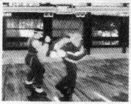
对于直线技

对于敌人直线系的攻击，闪避动作是最能发挥出动效的。在对手开始出招后作出闪避的话，就可以潇洒地绕到对方侧面的。另外对于那些运用全身飞扑过来的攻击，亦可出此招搞定。

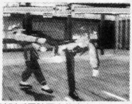


对连续技

敌人使出一连串攻击时，只要掌握好时间作出闪避，就可以大步槛过了。不过，如果太早按动 E 掣的话，就会被敌人接踵而来的攻击所击中。因此，最好是看到敌人出招后才使出闪避技，只要眼手合一，就可以发挥此招的攻效了。



▲太早作出闪避时，那就会……



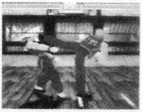
▲被对手尾随而来的攻击，打个正着了

对回转系的招式

对付敌人的回转系列招式，除了时间要配合外，还要留意闪避的方向。要诀是移动往敌人手脚到达不了的方位处，这样就能够避开对方的攻击。不过，要顺利闪避，就非得预先判断到对手从哪边和用什么招式攻过来不可了。



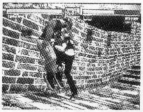
▲对手以回转技攻向画面深处……



▲你却傻乎乎也向同方向闪，当然中招了

对投掷技

要对付投掷技，闪避技可说无能为力了。不过，只要能够预先摸熟对手的攻击模式，就应该可以知道敌人在甚么时候使出投掷技的了（况且，在《3》中，是有投掷失败动作的）。

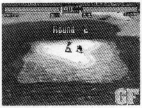


了解舞台的特性

丰富多彩的舞台

《VF3》中共有13个舞台，有些是有RING OUT的，有些就没有。有些是有高低地形差别，有些就没有。如果能够预先知道全部13个舞台的形状和特点，在战斗中就可以加以充分利用，也不会导致输的不明不白。

有趣的是舞台中出现的鸟类好像多了一点。有海欧、麻雀，还有老鹰，总之品种很多。令人仿如置身在鸟类保护区似的，所以可能只顾"看鸟"而被人家打倒哦！



地形的战略

根据地形的不同，作战的策略也要作相应的改变。例如在屋顶的一关中，将对手追近墙边连续攻击配合空中连续攻击，会有意想不到的效果。而且这关之中一共有三道墙，一定要好好利用。

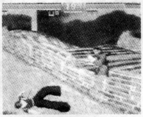
此外，一些高低不同的地形（例如梯级或斜坡等），将对手打倒时，由于身体有轻微向后飞坠的关系，相对来说滞空时间便会延长，要用空中连续技的话便轻易的多。反过来说，若被对手打倒，由于后方地形较高的关系，所以落地时间便快些，对手想用空中连续技的话便变得难一些了。

小心跌出墙外！！

如果舞台边缘有墙壁通常就不会RING OUT了。但是如果墙壁太低的话，当跳上半空时就有可能会被敌人推出墙外。玩家可以利用这一点来刷新最快KO时间记录。



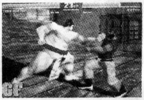
▲长城的边上有墙，不用怕……咦？为什么站不稳呢？



▲哎唷—救命呀！墙壁太低的话，就会跌出外面的了

招式的方向修正

由于地形高低的不同，那么所使用的招式究竟能不能击中对手呢？这一点《VF》迷一定很关心，不过只要看看附图，就会知道出招可根据地形的不同作出方向修正。

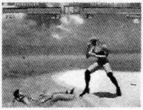


包含了新要素的技巧

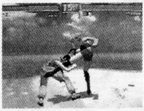
追打与起身

《VF3》的起身动作有很大的改动，最重要的一点是《2》中那种起身的"无敌时间"，在《3》中消失得无影无踪了。起身时不仅可以控制用不用起身攻击技，还可以推迟使用起身攻击技的时机。在另一方面，玩家还可以重覆追打倒地后的对手，尤其对于还未熟悉起身动作的新手。

可以追击！！

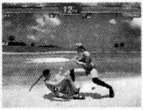


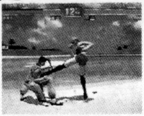
▲起身时的无敌时间已经消失…



▲于是可以攻击正在起身的对手。

可以推迟



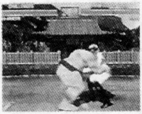


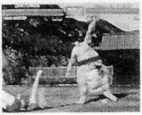
▲不用踢腿起身的话，用G键就可以作出防御，看到了没有？

投掷连续技

在使用一招投掷技后，连续输入特定的指令后，就能够变化成其他招式的投掷技，这样一旦能抓住对手，就可以连续3段的投掷出去。

不过，对付这类投掷COMBO，可以用投掷脱身技一段一段的拆解的。





▲鹰岚的外无双（在四身后←P＋G）

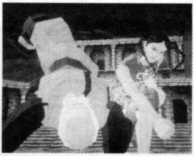
取消技

在使出某些攻击技时，可以按G键来将之取消，用来作佯攻相当有效。大部分角色只限于在K或PK这类基本招式。不过，新角色梅小路葵则有所不同，她的大部分普通技都可以取消。



《VR 战士》珍贵图片曝光篇

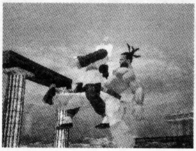
在充满紧张刺激的战场上也难免会出现些令人忍俊不住的镜头。《VR 战士》一直是十分严肃的格斗巨作，除了今年推出的《VR 战士 KIDS》是以战士们的 Q 版造型为角色的。激战之余大家不免会厌倦了无休止的战斗，期待趣事的发生。下面大家看到的就是我们的战地记者冒着枪林弹雨拍摄下这些珍贵画片，请大家欣赏！在你们捧腹大笑的同时请也向我们辛勤劳动不惜用自己血汗换来大家欢笑的同志们致敬，哗哗哗哗（鼓掌声）……



▲"虽说都是中国人，也不能让你这个老醉鬼赢了，走你，看拳！"陈佩语。



▲为何举手向天，难道是 VR 王国的军礼吗?



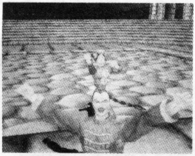
▲"老头儿，怎么样，在这海底废墟中骑'马'的滋味不错吧！"



▲LION 呈乘风破浪状向台下飞去，而 JACKY 则玩了个金鸡独立的姿势。



▲"嘿，老 J，教了你这么多遍，跳舞腿要抬高。"



▲弘扬国术的重担就落在我们父女身上了。



▲"不，不要杀了我，你想知道什么，我都告诉你，求你别杀我！"JEFFRY 语。

快让这竞争的擂台上充满欢笑吧！



▲真人版 SARAH，包括 1P 和 2P 两个，形象清秀艳丽，与游戏中的莎拉十分相似，只是少些莎拉的美利坚气质。

秘技

VR战士　SS

使用DURAL

不论在ARCADE模式或对战模式，只要在选人画面顺序按↓、↑、→、←+A，就可使用最后头目DURAL。

一开始选择段位认定模式

只要按住↘、C、Y、L及R再按START，就可选择段位认定模式RANKING MODE来玩，而无需先打爆ARCADE模式一次。

对战模式快速选人

在VS模式中，当战斗完结后只要按住1P及2P的L、R，便会进入简易选人画面，按A或C来决定使用的角色，B是取消选择；另外，决定角色后可同时选择战斗场地。

街机模式

在标题画面只要同时按X、Y、Z，游戏就会变成在途中不能暂停，接关时不可选择使用角色的完全街机模式。

隐藏的OPTION画面

在标题画面里，先按↑12次然后选择OPTION，只要把光标移到EXIT一栏下面，就会出现隐藏的OPTION画面，在这里可以选择改变ARCADE模式中对战地点及场地大小的功能。

出现制作人员名单

开启电源后只要一直按住A，在DEMO画面便会出现制作人员的名单。

擂台消失

在爆机画面里，当最后一句角色对白出现的一瞬间按住A、B、C不放再按START，那么RESET过后在游戏开始时便会发现擂台消失了。



VR战士2　SS

使用DURAL

在选择角色的画面中，顺序输入↓↑→←+A，就可使用银色DURAL，如果按↓↑←→+A，就可使用金色DURAL。



DURAL的特别爆机画面

先在OPTION把难度设定为HARD，然后以ARCADE模式或EXPERT模式来玩游戏，只要把DURAL打败时它还留在擂台上，便会出现DURAL的特别爆机画面。

OPTION+

首先要完成RANKING模式，ARCADE模式或EXPERT模式一次，然后选择OPTION画面，按R两次便会发现在最右边画面新增了OPTION+一项，在这里可以设定片段重播时间，BGM音量及开始时的版数等。

文字攻击

在进入签名画面前，只要一直按住A、Z、↑，签名时所选择的文字便会以舜帝的攻击方式来向玩者攻击。另外，如果一直按住的是X、Y、Z、L和R，文字就会变成DURAL的行动模式。

鹰在天空出现

在JACKY一版里，只要一直按住1P和2P的X、Y、Z，就会有一只鹰在空中盘旋，而它是会飞向负方那边去的。另外，在CPU战中当出现KO画面时便按住↑，那只鹰就会把负方衔走。

简易设定出招键

在选择角色时，如果按住L或R不放再按←→，就会出现设定出招键的画面，设定完毕后按A或C决定。

慢动作重播

在出现REPLAY画面前，只要同时按住A、B、C便会出现慢动作的重播。

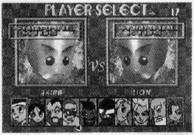
奇怪姿势

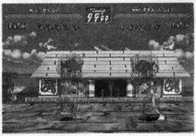
首先，体力较少的一方要站在擂台边缘，并且要保持望向场外等待TIME OVER，这样的话在TIME OVER时他只要跳出擂台便会做出和胜方相同的胜利姿势。

VR战士KIDS　SS

可选用三种DURAL

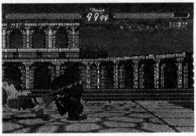
在角色选择画面时，如顺序按↓、↑、←、→+A，即可选出金色DURAL；如顺序按↓、↑、→、←+A，即可选出银色DURAL；如选出DURAL后，在选择"NORMAL"或"KIDS"时按住C键，即可选出鱼缸头DURAL。





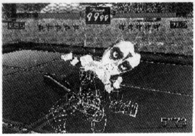
针鼠弹八连发

影丸的针鼠弹如连续使出非常实用，但由于指令过于复杂，所以难度很高。其实，只要在战斗中同时按住↓+G+P一秒以上，放开后即可使出八连发的针鼠弹。



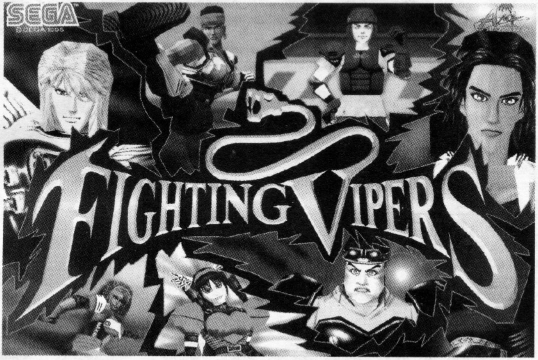
主观视点

在选人画面中，按住L和R决定的话，在战斗中你所操纵的人物就变成透明的框架人，可以清楚的看到对手的动作及表情。



FIGHTING VIPERS

格斗之蛇

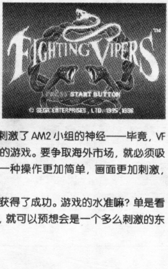


出品公司:SEGA

ARC/95.12　SS/96.9

“格斗之蛇”的诞生

FV和铁拳系列



《格斗之蛇》的诞生，与NAMCO《铁拳》对《VF》的有力竞争不无联系。

世嘉本来是可以躺在《VR战士》的成果上睡大觉的。但是《铁拳》的出现惊扰了他们的好梦。此外，VF系列在欧美诸国的失利，更刺激了AM2小组的神经——毕竟，VF是一个过于偏向于亚洲玩家的游戏。要争取海外市场，就必须吸取南梦宫成功的经验，推出一种操作更加简单，画面更加刺激，感觉更加爽快的动作游戏。

铃木裕与他的部下终于获得了成功。游戏的水准嘛？单是看看港台的译名——毒蛇快打，就可以预想会是一个多么刺激的东西了！

FV和VF系列

FV诞生之时，正值《VR战士3》概念设计阶段。当时盛传《VF3》将在年底的游戏设备展上亮相，却未曾想看到的却是《FIGHTING VIPERS》。把FV说成可与VF3相媲美的节目固然有吹捧之嫌，但它对VF系统的完善和发展，却也是不容忽视的。

虽然按键系统较《VR战士》并没有改变，但格斗之蛇在动作严密性方面仍有很大的提高，这一点非常不容易。同时也说明AM2在三维对战游戏的游戏性把握方面更进了一步。此外，对于一个强调爽快感，强调刺激性的游戏来说，能够保持极高的人－人对抗趣味性和技巧性，也是令人佩服的。

格斗之蛇并没有落入简单模仿的俗套，而是吸收了铁拳与VR战士的精华，并以独特的设计反映出来。“金网”与“盔甲”的思路不由不使人叫绝，同时也成为了该游戏最大的魅力所在。

SS版FV的制作，基本上仍然沿袭世嘉一贯的”游戏性完全移植”做法。但是在画面背景等方面下了不少功夫，光源处理和多边形削圆技术可算是土星同类游戏中最出色的。

“格斗之蛇”的特殊系统

四周墙的利用

本游戏的战斗场地四周是被墙围着的。除了当玩家用重招将对手打败轰破墙壁击出场外地而出现决定胜利的“RING OUT”外，角色可说是没有象《VR 战士》那样因掉出场外失败的。

而在战斗中墙的真正利用价值是令人物不能再后退，故战斗中玩者便可将对手打至“卡”在墙与自己的拳脚之间，增加空中连击的次数。这正是《格斗之蛇》的技击关键之一。

此外，在打败对手时，玩者可以 UPPER 之类的招式将对手抛打至高过墙壁或趴在墙顶。当然，成功与否便要看玩者对时间掌握的熟练程度。如果在最后一击时使用可将对手打飞的招式击中对手的话，对手就会将墙壁撞破而飞出去。



▲以重招破坏大网并将对手轰出场外

爆甲前后的变化

《格斗之蛇》为所有的角色都设计了防守用的盔甲——但这并不能保证玩家的任何安全。盔甲不仅有上下之分，更有不同的耐久度，在受到一定数量攻击后便会爆甲（此时画面会重放三次），另外也有自我爆甲的方法。在爆甲后人物的防御力会减半，而攻击力及速度则会有所指升。

削弱了的技术系统

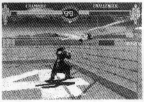
与《VR 战士》系列相比，《格斗之蛇》对投技和压制技力量的削弱最多。投技的出招动作变得更加明显，而且收招的速度较慢。如随意使用很容易遭到反击；压制技的威力则大大小于 VF2 中的相同系统。而且一旦失误也必遭厄运。以上两点，对于已经习惯于 VF2 的玩家来说，是必须注意的方面。



UPPER 技・空中连击・受身

每位人物都有很多 UPPER(浮空)技，它的作用就是可把对手抛打至半空。而本游戏在设定上是当人物被打至半空时仍有被攻击的判定的。故这时如攻击的一方能掌握好时间便可对半空中的对手作出追击，即空中连击。

而对被击至空中的角色而言，只要在空中输入“P＋K＋G”，就可使出“受身”技。当成功后人物便会在空中作出姿态的修正动作并安全着地。从而为对手判断追击带来了一定的难度，增加了反击的可能性。比如，当被对手用投技掷向金网时，可立即使用浮身系统站稳脚跟。紧跟蹴击便可将意欲冲上追击或使用压制技的对手打倒。



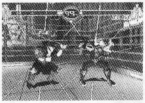
防御反击技 GUARD & ATTACK

游戏中每位人物均有一招“GUARD & ATTACK”。其分别只是以上段、中段或下段击出。它的破坏力之大足可将对手的盔甲轰碎或轰出场外。

> **防御反击技**
> **GUARD & ATTACK**
> 先防御对手攻击再立即给予反击的技巧。

之所以称它为“防御反击技”，是因为在使出这招时人物会先进入一段招式硬直时间。但这当中又有一小段时间会被判定为“防御状态”。最明显的莫过于当被对方以“GUARD & ATTACK”攻击时，玩者只要掌握到这“防御”的时间便可以先防住对手的攻击，再立即以反击对手。

不过，由于此技巧的硬直时间实在长得有点可怕，除那一小段“防御”时间外，人物基本上是毫无防备，因此在对战中绝不可胡乱使用。



▲以防御反击技反击对手的防御反击技是基本的用法

厂商的秘辛

将《格斗之蛇》极为成功的移植于土星上花费了开发人员的多少心血呢？下面就请世嘉 AM2 研 SATURN 版《格斗之蛇》开发主任片冈 洋来谈一谈。



Q：听过土星版的背景音乐后，似乎感觉和街机版有很多的不同之处。

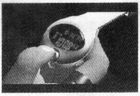
A：这不是因为重新编曲了，而是真正原本的曲子。因为街机版所用的 MODEL 2 基板不能重放 CD 质量的音源，故不得不省去了许多声音，如今则是真正的原音重现。

Q：角色的造型好像也有微小的差别。

A：我想这可能是各角色的造型由于设计者的少许再创作而造成的微异。在使角色造型变得更漂亮及平滑方面，尤其在胜利画面上，移植人员下了相当大的功夫。

Q：据说在游戏加入了两则广告。除了一个明显的是百事可乐外，另一个是什么呢？

A：由于百事可乐的大力支持，所以玩家可在皮奇手中的滑板，背景看台上看到百事可乐的标志以及土星版独有的隐藏人物百事超人。至于另一则广告我们称他为“VR 广告”。那就是片头动画时夫登场时看手表的镜头及他的场地中限制时间是以手表来显示的，这款名为“ALBA SPOON”的手表已经正式发售。



▲这就是目前在日本和香港大大受欢迎的逆液晶数字手表

格斗之蛇　出招表

P:拳(PUNCH)
K:脚(KICK)
G:防(GUARD)
→:长按方向键
→:快速按方向键(60分之1秒)
前冲:→→
★:防御反击技(GUARD & ATTACK)
蹲下基本技:↓+P/↓+K
高踢腿:于敌人背后或敌跳起时↑+K

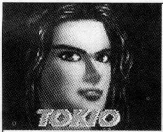
小跳跃:↑
大跳跃:⇡
小跳跃攻击:↑+P/↑+K
基本空中技:⇡↓+K/⇡←+K/⇡→+K
基本背向攻击技:(于敌人背后)P/K/PP/↓+P/↑+K/↓+K
基本前冲攻击技:(前冲中)P/K/↑+K/↓+K/↗+K/↖+K
基本投技:近身P+G

基本倒下追击:敌倒下时↑+P/↓+P/↓+K
爆甲:→←→←+P+K+G
受身:P+K+G
登壁技(只仅PICKY,JANE,HONEY,MAHLER,B.M,PEPSIMAN六位角色)
●登墙:跳跃中与墙接触瞬间⇡+P
●俯冲:⇡+P



皮奇 PICKY

打击技	
DOUBLE VODER PUNCH	PP
PUNCH COIN	PK
ONE TWO COIN	PPK
BOARD HASH	PPP
WALL SQUASH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
ONE TWO UPPER	PP→+P
ONE TWO KNEE	PP→+K
COMBO SKIPPING KNEE	PP→+KK
ONE TWO TOE KICK	PP↓+K
COMBO TAIL KICK	P↓+K
HOPPING KNEE	K+G
KNEE & HIGH SPIN	KK
HIGH SPIN KICK	↓↘→+K
UPPER	↘+P
UPPER HIGH SPIN	↘+PK
UPPER MIDDLE SPIN	↓+P→+K
BOARD SLAP	←→→+P
OVER HEAD BOARD HASH	↖+G↘+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
ROCKET MISSILE	(背向墙时)↙+K
STEP KNEE	→+K
TOE & HIGH KICK	↓+KK
HEEL DROP	↓+KK+G
SKIPPING KNEE	↓→+K+G
★BLOCK KNEE	←+K
HEEL DROP 2	⇡+G⇣+K
BLOCK UPPER	←+P
LOW PUNCH TAIL KICK	↓+PK
TAIL KICK	⇣+K
特殊投技	
DEAD END DOUBLE KNEE	敌背墙近身←→+K
OVER HEAD CANNON	近身←→+P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
FORK THROUGH KICK	近身↓+P+K+G←+K
FLYING HEAD SEISSORS	空中近身←+P+K+G
AIR GRAB	空中近身←→+P+G
特殊倒下追击	
DOUBLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KK
TRIPLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KKK
特殊前冲攻击	
DASH AIR	(前冲中)P+K+G
FLIB KICK	(DASH AIR后/敌背后)K
FLIB KICK	(↓+K后/敌背后)K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+G
FLIB LOW KICK	(↓+K后/敌背后)↓+K
FLIB LOW KICK	(P+K+G后/敌背后)↓+K



时夫 TOKIO

打击技	
OPEN CHEST	PP
OPEN SPIN	PK
OPEN ROLL	PPK
OPEN ARM	PPP
CATAPULT KICK	→+K+G
SPIN OF KICK	K+G
SPIN OF SUN RISE	K+GK
REACTOR	KP
COMBO · EDGE	KPK
COMBO · REACTOR	KPP
COMBO · REACTOR PLUS	KPPP
COMBO · MAXISKIRT EDGE	KPPK
COMBO · TRICKS	KPP↖K
COMBO · BACK EDGE	KPPPK
COMBO · REACTOR COSSACK	KPPP↓+K
COMBO · TRICKS PROGRAM	KPPP↖+K
SPIN COSSACK	K+G↓+K
SPIN FLOAT	K+GKK
CATAPULT HIGH	→+K+GK
CATAPULT MIDDLE	→+K+G↘+K
CATAPULT LOW	→+K+G↓+K
LONG LOW KICK	(→)+K
OPEN UPPER	↘+P
OPEN ELBOW	→+P
ELBOW BLOW	→+PP
OPEN ARM BLOW	→+PPP
LIGHTNING ARROW	→+PP↓→+P
MIDDLE KICK	↘+K
CLUTCH STEP	↘+KK
SNAP KNEE	→+K
STANDING TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
BELLY FLAP	→↓+P+K+G
BELLY FLAP KICK	→↓+P+K+GK
BLOW DANCER	↘+K+G
STAR NIGHT DANCER	↘+K+G→+K
DOUBLE CLINCH KICK	↘+KK→+K
BLOCK BUSTER	←+K
HELL DROP	⇡+G⇣+K
★GUARD & ATTACK	←+K
LOW SPIN KICK	↓+K+G
LOW SPIN PUNCH	↓+K+GP
LOW SPIN HIGH	↓+K+GK
LOW SPIN LOW	↓+K+G↓+K
TRIPLE LOW SPIN	↓+K+G↓+KK
特殊投技	
SNAP STALL	近身←+P+G
GRAND ACCELERATOR	近身→←P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身→←+P+G
DEAD END DOUBLE KNEE	←→+K
特殊背攻击	
LOW SPIN KICK TURN	于敌背后KP
TURN PUNCH LOW KICK	于敌背后PK
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中P+G

格斗之蛇 出招表

葛蕾斯 GRACE



打击技	
DUAL BEAT	PP
BEAT HIGH KICK	PK
BEAT TURN LEG	PKK
TRIPLE BEAT	PPP
BEAT BLOCK BUSTER	PPK
QUAT BEAT	PPPP

VULCAN BEAT	PPPP
BEAT LOW SPIN	P↓+K
WAL SAP	接近墙 PP·击中后 P
CROSS KICK	K+G
LEG BEAT	KP
TURN LEG	KK
VULCAN LEG	KKK
CROSS STEP	K+GK
CROSS STEP ROUND	K+GKK
CROSS BLADE	K+G↘+K
CROSS BLADE ROUND	K+G↘+KK
BLOCK SLAP	←+P
BLACK ICE	P+K
TIP SLAP	→→+P
CAMEL KICK	↘+K
CAMEL SPIN	↘+KK

LONG AXIS	→+K+G
LONG AXIS TURN	→+K+GK
CAMEL SPIN CUTTER	↘+KKK
LEG ROUND	↘↘+K
BLOCK BUSTER	←+K
BLADE SMASH	↑+G↓+K
★GUARD & ATTACK	←+K
SIT BEAT SPIN	↓+PK
SIT SPIN	↓+K+GKKK
特殊投技	
ICE NAMES	近身→←+P+K+G
BLANK STEINER	↓+P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身↓←+P+G
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中P+G
DUSH COIN	前冲中K+G

拉克塞尔 RAXEL



打击技	
LIGHTINING UPPER	←+P
LIGHT SPIN	PP
JAB HIGH KICK	PK
LIGHT THROUGH	PPP
LUXE·SAD·KILL	PPK
LIGHT THROUGH SQUASH	近墙 PP·击中后 PPP
BACK－OFF KICK	→+K

BACK－OFF·DITCH	KK
DEATH SPIN KICK	→+K+G
DEATH SPIN SLASH	→+K+G↓↘→+K
DEATH COMBO	→+K+G↓↘→+K←↙↓↘→+K
UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
ELBOW CUT	→+P
KNUCKLE CLAW KICK	→+PK
KNUCKLE BLACK CLAW	→+PP
LIGHT HAND	→+PPP
GUITAR TRUST	→→+P
KLINE V	↘↘+P
KLINE SCREW	↘↘+PP
MIDDLE KICK	↘+K
KICK AWAKE	→+K
SKY SCREEN	K+G

MOTOR·CLUE	↘+PK
★BLOCK BUSTER	←+K
LOW PUNCH	↓+P+K+G
STANDING HIGH KICK	(蹲下站起中)K
LOW SPIN COMBO	↘+PK↓+K+G
DEATH SPIN COMBO	↘+PK→+K+G
SLIDING KICK	↓+K+G
特殊投技	
DEATH CANNON	近身→→+P+G
DANGEROUS NOISE	近身←→+P+G
DETOWROUGHT LOCK DOWN	近身↑+G↓+P+G
特殊倒下追击	
GRAVE BOST	敌倒下时↓↓+P,
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	(前冲中)P+G

珍妮 JANE



打击技	
DOUBLE CLAP	PP
KNUCKLE HIGH KICK	PK
COMBO SWITCH UPPER	PKP
DOUBLE CLAP RUSH KICK	PPK
TRIPLE BASH	PPP
COMBO WALL SCRATCH	近墙 PP·击中后 PPP
COMBO RAID KNEE	PP→+K

LOW SPIN COMBO	PP↓+K
COMBO BOCK STRAIGHT	PP←+K
★BOCK STRAIGHT	←+P
TOSS UPPER	↘+P
DOWN SMASH	→+PP
RISING UPPER	(蹲下中)↘+P
BODY BLOW	→+P
POWER SMASH	→→+P
TWO HAND BASH	↓→+P
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
CUT KNEE	→+K
STANDING HIGH KICK	(蹲下至站立途中)K
KNEE LAUNCHER	↓→+K
LOW KNUCKLE SPIN	↓+PK
LOW SPIN KICK	↓+K
DOUBLE LOW SPIN KICK	↓+K+G↓+K

LOW SPIN UP	↓+K+GK
特殊投技	
CLINCH KNEE	近身K+G
TIGERS FLEX	(敌人背向及近身)P+K+G
DOUBLE CLINCH PUNCH	近身P+GP
CLINCH STRIKE KNEE	近身P+G→+K
DOUBLE WALL STRIKE KNEE	(敌背向墙及近身)K+GK+G
BRING UP BREAKER	近身→↓+P+G
BRAIN BUSTER	近身→←+P+G
CLINCH KNEE GRAB	近身←↙↓↘→+K+G
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	近身←↙↓↘→+K+G↓→+K
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中P+G

格斗之蛇　出招表

沙曼 SANMAN



打击技

招式	指令
ONE TWO PUNCH	PP
SANMAN PUNCH KICK	PK
ONE TWO PEACH	PPK
ONE TWO HAMMER	PPP
ONE TWO CRUSH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
SANMAN PUNCH UPPER	P↘+P
BOOST KICK	P↘+PK
POWER KNOCK	←→+P
DOUBLE POWER KNOCK	←→+PP
TRIPLE POWER KNOCK	←→+PPP
DOUBLE UPPER PEACH	↘+PPK
JACKKNIFE THROW	↘+P+G
IGNITION PUNCH	→+P
GENERATOR PUNCH	→+PP
FIRE GENERATOR PUNCH	→+PPP
ATOMIC GENERATOR PUNCH	→+PPPP
FUSION GENERATOR PUNCH	→+PPPPP
ELBOW SMASH	→→+P
SANMAN UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
POWER HAMMER	↓+P+K+G
DOUBLE POWER HAMMER	↓+P+K+G↓+P
ROUND THROW	↓+P+K+GP+G
MIDDLE SANMAN KICK	↘+K
PEACH BOMBER	P+K+G
DOUBLE PEACH BOMBER	P+K+GP+K+G
★BLOCK BOMBER	←+K
LEG THROW	↓+K+G

特殊投技

招式	指令
POWER HUNTING	(接近墙壁)↓P+G
OVER DRIVE	→↘↓↙←+P+G
BACKBONE CRACK	(近身)→←+P+K+G
BEAR HUG	(近身)→←+P+G
FULL OVER DRIVE	(敌人背对及近身)→↘↓↙←+P+G←→P+G
ELEPHANT HUG	(敌人背向墙壁及近身)→←+P+G←←+P+G
PILE DRIVER	(敌人蹲下接近)↘↘+P+G
MAX TRIP	(敌人倒下时)↓←→+P
SANMAN BOMB	(敌人背向墙壁及近身)←→+P+G
GIANT SWING	(敌人站立接近或倒下时)←↙↓↘→+P

班 BAHN



打击技

招式	指令
★肘铁炮	←+P
超众赌厕斗	→+P
速攻足蹴	→→+K
弓般	P+K+G
铁肘	→+P
怒罗魂压破	→↓↘+P
蛇武流怒罗魂压破	→↓↘+P→↓↘+P
钢肘	→→+P
肘根营	→→+P→+P
肘铁山	→→+P←→+P+K
仁义击斗破	↙↖↘+P
根性肘	←→+P
铁山靠	←→→+P+K
甲破弹	←↓↙+P
烈甲破弹	←↓↙+PP
烈火甲破弹	←↓↙+P→↓↘+P
拳华火	↘+P
厄挫鬼苦	↘+K

特殊投技

招式	指令
刹那落	近身P+G→→P+G
倒	近身←+P+G
激弓般	近身←→+P+K+G

特殊倒下追击

招式	指令
引导	(敌人倒下时)↓+PP

特殊前冲攻击

招式	指令
夺首铁山	(前冲中)P+K
疾走龙狗留	(前冲中)P+G

汉妮 HONEY



打击技

招式	指令
BLOCK SLAP	←+P
CAT BAT	PP
SNAP HIGH KICK	PK
WALL SAP	接近墙壁 PP 击中后 PPP
CAT SCRATCH	PPP
COMBO CAT KICK	PPPK
COMBO LOW KICK	PPP↓+K
JACKKNIFE KICK	K+G
CAT UPPER	(蹲下)↘+P
CAT UPPER	↘+P
RISING CAT UPPER	→↓↘+P
HONEY TRIPLE	→+PPP
CAT SLAP	→→+P
DIP · THE · LEG	↘↘+P
CAT TYR HIGH	↓+KK
BLOCK BOMBER	←+K
PEACH ATTACK	P+K+G
DOUBLE PEACH ATTACK	P+K+GP+K+G
TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
TOE KICK SCORPIO	(蹲下至站立途中)KK
TOE KICK CAT HELL	(蹲下至站立途中)KK+G
TOE KICK CAT SUMMER	(蹲下至站立途中)K↖+K
SCORIO ATTACK	↘+K
★GUARD & ATTACK	←+K
唏唏唏唏唏	敌人倒下时↓+PPPPP
LOW PUNCH LOW KICK	↓+PK
LOW KICK	+K
DOUBLE LOW KICK	+KK
LEG BEAT	+KKK
DOUBLE LOW KICK & DIP	+KK↓+P
LOW LEG BEAT	+KK↓+K
CAT HALLO	→→+K+G

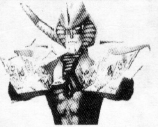
特殊投技

招式	指令
BERIBERI CHECK	敌背向并近身P+K+G
BACK WALL THROW	近身←P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
PEARL DING HOOS	敌人近身并自己跳起同时↗+P
CAT WHELL	↓←+P+K
GO TO HEARVEN	近身↙←+P+G
HONEY AERIL	双方空中接近←+P+K+G

特殊前冲攻击

招式	指令
RUNNING PEACH ATTACK	前冲中P+K+G
RUNNING TACKLE	前冲中P+G

格斗之蛇 出招表



玛拉 MAHLER

打击技	
EXTREME · BLOW	PP
BLOW COMBO · UPPER	PPP
BLOW COMBO · HIGH KICK	PPK
BLOW COMBO · STRAIGHT	PP→+P
EXTREME · DEATH PRELUDE	PP→+K
EXTREME · DEATH SYMPHONY	PP→+KP
E · D FINALE	PP→+KP→+P←↓→+P
E · D REQUIEM	PP→+KP→+P
BLOW COMBO · DOUBLE HIGH KICK	PP→+KK
BLOW COMBO · LOW SPIN	PP↓+K
FIST & HIGH KiCK	PK
COMBO · SWITCH UPPER	PKP
HIGH KICK & FIST(※)	KP
HIGH & SIDE KICK	KK
LONG HIGH KICK	→+K
STOMACH BLOW	→+P
BLOW & FIST(※)	→+PP
STRONG UPPER	↘+P
GAST · OF · LEG	←→→+P
HURRICANE PUNCH	←↙↓↘→+P
STRONG KNEE	→+K
ACCEL ROLL	↘+K
HIGH · DOUBLE ACCEL	↘+KK
MIDDLE · DOUBLE ACCEL	↘+K→+K
LOW · DOUBLE ACCEL	↘+K↓+K
LOW FIST SPIN	↓+PK
REVOLUTION ONE	↓+K
REVOLUTION	↓+K+G
HIGH · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+GK
LOW · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+G↓+K
LOW SHOT	↙+K
LOW SHOT · ACCEL	↙+KK
LOW SHOT · BLOW	↙+KKP
★LOW SHOT · DARK PRELUDE	↙+KKPP

特殊投技	
BACK BUSTER	近身↓+P+G
BLACK RAINBOW	近身←→←P+K+G
BLACK BALL	双方空中接近 ←+PKG

特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中P+G

秘技

格斗之蛇 ARC

便服 HONEY 选用法

使用 HONEY 同时被挑机兼 100 场连胜便可使用"便服版"HONEY。

爆甲又不爆甲

先跟电脑对战，然后另一方加入挑战，在人物选择画面时输入↓＋PKG，再输入爆甲秘技→←→←＋PKG，这样在人物选择画面上的人便会自动爆甲，而进入游戏后人物虽是穿着甲的，但却处于爆甲后的低防御力，高速度，高攻击力状态，体力槽也变为红色，而且就算再爆甲也不会真的爆甲了。

格斗之蛇 SS

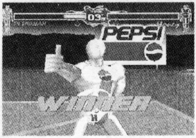
隐藏人物 MAHLER 选用方法

玩者只要用任何人物爆一次机即可。



百事超人出现及选用法

SATURN 版加入了原创人物百事超人 PEPSIMAN，使用方法是不论在 ORIGINAL，ARRANGE 及 HYPER 模式，玩者只要在街机模式中任何一局完全不作任何攻击，那么在即将被打败时 PEPSIMAN 就会出来挑战你，打败他后便可选用。



OPTION PLUS

只要爆机一次后玩家就会在标题画面原来的黄色字体 OPTION 下新发现一行白色字体的 OPTION，在其中可调版面，无敌，看各角色图片资料，是否要背景音乐等。

大头秘技

爆多次机后，OPTION PLUS 中的两行问号有一行就会变成文字"BIGHEAD"，把它调成"ON"后所有人物都会变成大头版。

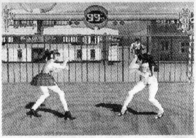
隐藏人物 KUMACHAN 选用法

玩家在 BAHN 的舞台可注意到背景上有一个吹气大熊，选用它的方法是先取得 PEPSIMAN 和 MAHLER 后，再爆两次机左右即可选用，使用它时若选 2P 色则会变成熊猫。

便服 HONEY 选用法

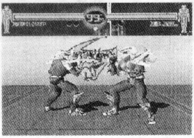
ARC 的该秘技在 SS 版并不适合，但只要使用 HONEY 爆机后，就可在街机模式外的模式选用便服版 HONEY，这可谓 SS 一惯的爆机秘技法。

由这个秘技引申出的秘技就是"一次选出所有隐藏人法"，即以 HONEY 用 VERY HARD 爆机。



首脑 B.M. 选用法

本作的 BOSS B.M.(BIG MAHLER) 无论造型和技巧都和隐藏人物 MAHLER 极为相似，他们倒底有什么关系呢？而玩家只要以任何人物以"VERY HARD"难度爆机便可选用，不过成功后也只可在街机模式以外的模式选用 B.M.。



未来东京街头血战物语

东京番外地

LAST BRONX

SEGA

ARC/96.7

在超级巨作《VR战士3》面世前，它的上市无疑给街机界注入了新的血液。人物使用武器比起SEGA以前的此类3D格斗游戏更具挑战性。

在《VR战士》系列中十分重要的投掷技本作中仍是致胜密宝。究竟谁才是能够称霸东京的强者呢，来体验一下AM3研制作的街头战斗新传说吧……

东京番外地　出招表

P:拳　　K:脚　　G+P+K:前滚回避
G:防守　　↑+P:倒地攻击

工藤优作 YUSAKU

年龄 19
身高 171cm
体重 66kg
所属团体 NEO SOUL
武器:三节棍

加速转变	←→P
肩突冲	←→→P+K
毒蛇直冲	↘↘P
高速华中突刺	↓↘→P
连续反转	PPPK
红色龙卷风	→PP
高速原野冲刺	近身P+G
肩突冲·全开	→↙→P+K



港野洋子 YOKO

年龄:20
身高:163.5cm
体重:49kg
所属团体:G-TROOPS
武器:双拐

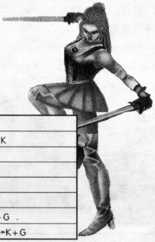
双连锤	P+K
正中直击	→→P
进步跨踢	K+G
连续回旋踢	PPPK
连续双方旋踢	PPKK
双连打	←→PP
闪电落	近身P+G
首切引落	近身←P+G



丽莎 LISA

年龄:17
身高:159cm
体重:45kg
所属团体:ORCHID
武器:双棒

回旋棍	→→P
旋转陷阱	↘↘P+K
雷霆踢	↓K
水平切斩	←→P
兰花特别节拍	PPPPP
连续背后击	←PP
丽莎·倒旋转	近身P+G
丽莎·高空俯冲	近身←→K+G



乔 JOE

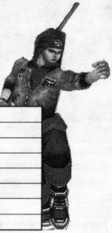
年龄:23
身高:179cm
体重:76kg
所属团体:新宿MAD
武器:双节棍

黑夜龙卷	→→P
暗夜突刺	↓↘→P
木刀	↓↓P
野性上勾拳	↘P
力之翼·连击	PPPP
双飓风攻击	↘↘PP
肩上投	近身P+G
车头爆击撞	近身←→P+K



东京番外地 **出招表**

托米 TOMMY



年龄:18
身高:165.5cm
体重:54kg
所属团体:HEL TERSKEL TER
武器:长棍

破风棍	→→P
碎击	→P+K
支棍转踢	↗K
草波三连棍	PPP
旋风十字棍	←→PP
连山崩棍	↘PP
草波流缠腰	近身P+G
草波流雷押打	近身→←→P+K

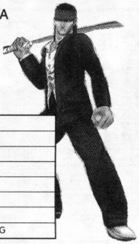
丰饶椰 NAGI



年龄:23
身高:167.5cm
体重:52kg
所属团体:夜愚魔
武器:叉

中盘刺	←→P
危险急刺	→→P
脚跟踢	→→K
落日击	↗K
连续、高踢侧击	PPPKK
跳跃高、低轰旋转踢	KG · ↓K+G
女王高吊踢	近身P+G
头剪杀	←↙↓↘→ · P+G

黑泽透 KUROS AWA



年龄:25
身高:177.5cm
体重:71kg
所属团体:六本木野兽会
武器:木刀

重切	→→P
腹部突刺	←→P
黑泽上勾拳	↓↘→P
毅力直击	→P
喝入连珠打	PPP
烧入连珠打	←PPP
击倒	近身P+G
踩踏	近身↓↓K+G

财目三郎 SAIMOKU



年龄:26
身高:183cm
体重:102kg
所属团体:葛饰 DAMPSTARS
武器:大锤

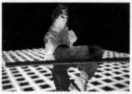
击飞	↓→P
超级重锤	→↘↓P
重锤滑翔	↙↓↘P
财目大回转	←↙↓↘→+P
杭打三段	PPP
地板打	P+K
头上握	近身P+G
工作者爆弹	近身→↘↓↙← · P+K

秘技

东京番外地 ARC

使用最终 BOSS"RED EYE"

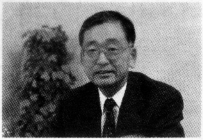
在人物选择画面时输入→→←←↑↓↑↓↑↓,成功的话便可使用"RED EYE"。



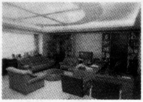
百代(BANDAI)公司简介

职工:875 人　注册:资本 1954300 万日元
地址:东京都台东区驹形 2-5-4
电话:03-3847-5005
格斗游戏代表作品:以《龙珠 Z 之真武斗传》为代表的"龙珠"系列

▶社长山科诚



▼BANDAI 公司内部



TEKKEN

铁拳



出品公司:NAMCO

■3D 格斗游戏扛鼎之作

铁拳发展历史回顾

TEKKEN 铁拳

ARC/94　PS/95/3/31



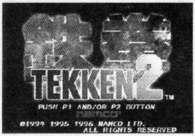
《铁拳》是与《VR 战士》同样享负盛名的 3D 格斗游戏。而它的诞生就是为了同 VF 对抗。也表明 NAMCO 这个游戏业界的实力派会社，在渡过了漫长的沉沦之后，终于重新焕发出青春。

由于运用了大量的材质贴图技术，《铁拳》的画面和角色的造型都较《VF1》来的出色。在摇杆设定也是以反方向作为防御，对于玩惯传统的《街霸》类二维格斗游戏的人来说比较容易上手，不会有刚玩《VF》时老找不到防御键的感觉。《铁拳》在按键上也作了不小的改革：它的"拳"与"脚"是有左右之别的，并专门设置了四个键与之相对应。这种做法使招数的输入更为容易与直观。其宗旨就是为了针对初学者和厌烦技术组合的欧美玩家所设。铁拳的能够形成自己独特的风格，按键设置也是一个主要的因素。

PS 版的《铁拳》无论从画面还是游戏性都几乎做到了完全移植，这当然都是几乎与街机 SYSTEM11 相同的 PS 底板之功劳。比起 SS 的《VF2》所谓"游戏性移植"来说简直有天差地别之感。新增加的 CG 画面充分显示了 PS 三维处理的实力，也为家用机版添上了色彩斑斓的一笔。

TEKKEN 2 铁拳 2

ARC/95　PS/96/3/29



既然要与世嘉竞争到底，那么对付如日中天的《VF2》，就必然要拿出《铁拳 2》！

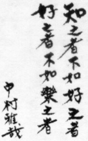
说实在话，《铁拳 2》与原作没有本质的差别。虽然它的多边形数目增多了，虽然角色的数量和动作也更多了，虽然它也吸收了《VF》系列的起身技和返技等特点，但画面和游戏系统并没有任何质的变化——确切地说，《铁拳 2》更象是原作的一个改良版而不是一个创新的二代作品。

比起原作来，SEGA 的《VF2》简直就是另外一个游戏，这是因为使用新底板 MODEL2 的缘故。然而《铁拳 2》便没有这么好的福气。虽然当时 NAMCO 已经开发出了新底板 SYSTEM22，然而 TEKKEN2 使用的仍然是早期的 SYSTEM11——这其中很大的原因是 NAMCO 出于保证 PS 未来移植的考虑，可见其宁愿牺牲街机也要换取家用机的胜利。

果然，PS 的《铁拳 2》大获成功，大数量的角色（23 人），精彩绝伦的开场 CG 及爆机画面，再加上练招专用的 PRACTISE 模式和测试个人实力用的 SURVIVAL 模式与 TIME ATTACK 模式，令游戏性相当丰富。虽然《铁拳 2》的街机版已经乏人问津，但 PS 版却创下了超过 100 万份的销售纪录，可谓最成功的次世代移植作之一！

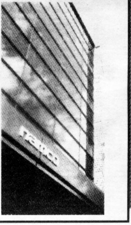
南梦宫(NAMCO)公司简介

74 年加入电玩业，77 年正式命名 NAMCO
职工：1922 人　注册资本：992800 万日元
地址：东京都大田区矢口 2－1－21
电话：03－3756－2311
格斗游戏代表作：《铁拳》





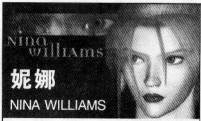
▲◀社长中村雅哉及其座右铭。



▶NAMCO 会社的大厦。

铁拳 2 出招表

□:左拳　△:右拳　×:左脚　○:右脚　☆:摇杆回中　→:长按　→:轻拍



●NINA 出生在一个不知名的荒岛，自幼学习骨法与合气道，长大后成为职业杀手。她与妹妹 ANNA 之间似乎有着解不开的仇恨……

● NINA 的动作数量是铁拳 2 所有角色中最多的，但是攻击的力量就有点……难以启齿了。使用 NINA 确实有一定难度，这其中的主要思路在于使用好空中连续技，追加攻击和关节技。如果能够做到掌握全部动作，那么她也能够成为强大的角色。

该角色的特点是蹴技出色，可谓多姿多彩，尤其适合于近中距离作战；远距离时冲击技则是极好的选择。连续两次下段眼击，再紧接上段眼击，是防止对手反击的实用连续技。

招式	指令
居反	近身△＋○
四方抛掷	近身□＋×
紧抱肘撞	近身↘↘□
断头投掷	近身□＋×→
掌握(※1)	近身↓↘→□＋△
断头十字固	(※1中)×○×□＋△
立逆协固(※2)	(※1中)□×△□
里闩鹰羽绞	(※2中)×□○□＋△□＋△
舍逆协固	(※2中)△□×○□＋△
ONE TWO PUNCH	□△
双掌破	→→□＋△或→□＋△
TRIPLE SMASH	□(↘□)△○
DOUBLE SMASH	△○
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
KNEEL KICK	→→○
FLASH COMBO	↘×□△
RAPID KICK COMBO	↘×××○
UPPER STRAIGHT	↘□△
HUNTING KICK COMBO	↗○×○
RAVE KICK	站立中或开始蹲下时□○
BONE CUTTER	→→→×
HUNTING SWAN	↙□△(↑↑取消)
飞前方回转逆三角绵	背后近身□＋×或△＋○
居反肘落(※3)	近身△＋○ □△□
居反肘落协固	(※3中)△□×
LEFT HIGH & RIGHT HIGH KICK	×○
JET SPIN & RIGHT HIGH KICK	↓×☆○
JAIL CRASH	□(↘□)△↓×○
CEMETARY CRASH	□(↘□)△↓×△
连击双掌破	↘×××□△→□＋△
连击双掌破	□(↘□)△→□＋△
组合膝	□(↘□)△↑/↖/↗×
KNEEL EDGE COMBO	△↑/↖↗×
LEG BREAK COMBO	↓/↓×↓○
DIVINE CANNON	↓↙×
SLICER	↙○
DIVINE CANNON COMBO	↙○×
SIDE STEP STAP	←△
腕挫腹固(※4)	(※1中)△×○△△
首捻颜固	(※4中)□×＋○□△□＋△
蟹挟(※5)	↓↘→×＋○
腱固(※6)	(※5中)×＋○○△□＋△
膝十字固	(※6中)×□○△＋○
回转腱固	(※6中)□×△＋○×＋○□＋△
前转腕十字固	(※5中)×＋○×○□＋△
飞腱固	→→→×
SPARK COMBO & RIGHT HIGH KICK	××○
SPARK COMBO & RIGHT UPPER	××△
SPARK COMBO & RIGHT LOW KICK	××↓○
CLEEK ATTACK COMBO	↘×△□○
CLEEK ATTACK & LEFT LOW KICK	↘×△↓×
CLEEK ATTACK & LEFT HIGH KICK	↘×△○
CLEEK ATTACK & RIGHT HIGH KICK	↘×△×
RAPID COMBO & LEFT LOW KICK	↘××××
组合双掌破	↘×××□△→□＋△
JAMMING COMBO & RIGHT UPPER	○×△
JAMMING COMBO & RIGHT LOW KICK	○×↓○
JAMMING COMBO & RIGHT HIGH KICK	○×○
组合上升踢	↑/↖/↗↓×△
组合左中踢	↑/↖/↗↓××
组合右高踢	↑/↖/↗↓×○
LEFT MIDDLE & RIGHT HIGH KICK	↘×○
WIN'S EDGE COMBO	↘×△/↖/↗×
FROZEN KICK	↓/↓△○
SPARK COMBO	□(↘□)△□○
组合右低踢	↓/↓○□
返技	对手攻击时←△＋×或←□＋○
RIGHT HIGH KICK & LEFT SPIN LOW KICK	○×
左低踢&上勾拳	↓/↓×△
PDK COMBO & RIGHT UPPER	△↓×△
PDK COMBO & RIGHT KICK	△↓×○
KILLING BLADE	←□
ASSAULT COMBO	↘×□△→□＋△

●十连技　指令:□△☆□☆△☆×☆×△□△○　攻击位置:上、上、上、上、上、下、上、上、上、上



●柔道与综合格斗技的名手，昔日天真的少年今天终于成为了世界著名的格斗家。为了寻找比自己更强的对手而参加了前次大会的 PAUL，却在初赛中便遭到淘汰。两年的苦心修炼，究竟能否为他找回昔日无敌天下的感觉呢?

招式	指令
逆十字腕锁	近身△＋○
一本背负	近身□＋×
巴投	近身□＋×←
裹当	近身→→□＋△
ONE TWO PUNCH	□△
双飞天脚	↗×○
崩拳	↓↘→△
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△×
落叶	蹲下途中○△
连环踢	→→○
叶樱	蹲下时↘△
岩石割	(对手倒下时)蹲下中△
三宝龙(上段)	→→×○○
三宝龙(中段)	→→×○→或↘○
三宝龙(下段)	→→×○↓或↙○
瓦割	蹲下途中□
瓦割崩拳	蹲下途中□△
瓦割落叶	蹲下途中□○△
叶樱崩拳	蹲下时↘△□
疾风	→→△
风牙	近身↘□＋△
叶樱铁骑	蹲下时↘△△
背落	背后近身□＋×或△＋○
万圣龙王拳	←□＋△
ULTIMATE TACKLE(※1)	↙□＋△
暗云	(※1中)△□△□□＋△
暗云绵	(※1中)△↓□□☆○□□＋△
逆 PDK COMBO	□×
QUICK PK COMBO	前进中△×
返技	对手攻击时←□＋×或←△＋○

●十连 COMBO　指令:□△×☆△□△□☆○△□　攻击位置:上、上、中、上、中、上、上、下、中、中

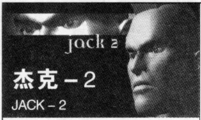
铁拳 2 出招表



●外号“铁拳王”，三岛流喧哗空手的创始者，“三岛财团”的首领。在前次由自己举办的大会上败在自己儿子(三岛一八)的手下。上山潜心修炼两年后，三岛平八重出江湖，欲夺回失去的荣耀和三岛财团帝王的宝座。

招式	指令	招式	指令
金刚落	近身△+○	奈落扫脚(※1)	→☆↓↘○○○
裸締勒	近身□+×	奈落扫脚踵切	(※1中)☆○○
超头	近身→→□+△	左踵落	→→×
ONE TWO PUNCH	□△	崩拳	↓↘→△
螺旋袭刃脚	↗○○	激斩脚	→☆↓↘×
风神拳	→☆↓↘△	地斩脚	→☆↓↘×
空斩脚	→→→×	里旋空刃脚	↗×○
右踵落	→○	鬼神拳	→→△
踵落	站立途中○○	影足	←←☆×+○
闪光烈拳	□□△	瓦割	蹲下途中□
破碎踢	○×	瓦割崩拳	蹲下途中□△
雷神拳	→☆↓↘□	仁王碎	背后近身□+×或△+○
鬼哭连拳	□△△	鬼下驮	对手倒下时↓○
无双连拳	↘□△	鬼瓦	↓□+○

●十连技　指令：↘×△☆△○○☆□○□☆△○　攻击位置：中、上、上、下、下、中、上、上、下、中



●JACK2是原子驱动的军事用人造人，它学习了前次大会中的各种数据，并增加了新的意志。但是，与人类过于接近使得它不再具有机器人冷酷的那一面：在一场细菌战中，JACK2帮助无辜的少女逃出了战场。这个变化就算是制造者也没有料到……

招式	指令
LIFT UP SLAM	近身△+○
HELL PRESS	□+×
PILE DRIVER	近身↙→□+△
BACK BREAKER	近身↓↙←△
PYRAMID DRIVER	近身↓↘→□

招式	指令	招式	指令
SPRING HAMMER PUNCH	倒下中↓□+△	SCISSORS MEGATON	→/→□+△↘△
MACHINE GUN KNUCKLE	↙□□□□□△	MELT DOWN	蹲下途中□+△
STRAIGHT + ELBOW + UPPER	△□△	SIT AND JUMP	(※2中)↑
HAMMER COMBO	□□□	SIT AND HIP PRESS	(※2中)×+○
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△	CATAPULT THROW	对手近身时↘×+○
SWING L KNUCKLE	蹲下前进时□△□	CATAPULT THROW PLUS	对手近身时↘↘□
SWING R KNUCKLE	蹲下前进时△□△	MMEGATON SWEEP	←↙↓↘↘□
MEGATON PUNCH	←↙↓↘△	MEGATON STRIKE	蹲下途中□△
POWER SCISSORS	→→/→/→□+△	FACE BASHER	(HELL PRESS击中对手时)□+△
HIP PRESS(※1)	↗×+○	DEATH SHOOT	背后近身△+○
WILD SWING	↓↘□△□□	VIOLENCE UPPER	站立途中□
GIGATON PUNCH	←↙↓↘→(1－5圈)□	COSSACK COMBO	↙×○×○×○
在场中蹲下(※2)	×+○	UPPER RUSH	↘□△□△
BLOOD FAN	(※1或※2后)□△□△	UPPER RUSH	↘△□△□
BLOOD FAN	(※1或※2后)△□△□	HAMMER RUSH LOW	↓↘□△↓□
HAMMER RUSH LOW	↓□□□△↓□	HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘□△↘□
HAMMER RUSH MIDDLE	↓□□□△↘□	HAMMER RUSH HIGH	↓↘□△→□
HAMMER RUSH HIGH	↓□□□△→□	HAMMER RUSH LOW	↓↘△↓□
BRAVO KNUCKLE	↓□+△	HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘△↘□
SCISSORS MELT DOWN	→/→□+△□+△	HAMMER RUSH HIGH	↓↘△→□

●十连技　指令：↓△□□☆□△□△□□+△□+△　攻击位置：下下下中中上中中中中



●号称“宇宙忍者”的吉光，原本是潜入科学家波斯克拿博士的研究室，偷盗其永动机的设计图纸的。未曾想到却在意外中失去了右手，几乎丧命。幸亏波斯克拿博士的帮助，将其右手装上了永动装置，吉光才得以重生。为了救出陷入三岛一八魔爪的博士，吉光也来到了大会现场。

招式	指令	招式	指令
水滴	近身△+○	千觉(※4)	(※3中)不按任何方向掣
双破	近身□+×	飞空剑(※5)	大跳开始□+△
忍法阳炎(※1)	→→×+○	飞空袭剑	(※5中)↓
忍法草雉	(※1中)□+△	旋风剑	←←□☆□
忍法万葛	←□□□□□□	忍法万菊	↙△△△△△△
忍法万甚(※2)	↙×××××	不惑	→→□+○
三散华	○○○	惑	→→□+○☆
忍法万车	↗×+○	忍法风尘	背后近身□+×或△+○
吹雪	→→○	不忧	↓□+○
倒木踢	(※2中)→○	华严	蹲下途中↙←□
斩哭剑	↙□	忍法橹落	↓↙←□+△
绝命剑	←←□	日向炮	○×
稻妻	×○	华轮	←按×+○6次
开道踢	蹲下前进时×	千觉无空舞	(※4中)←
PK COMBO	△×	连狱剑	↙□☆↙
PDK COMBO	△↓×	草雉炮	→→×+○□+△×+○
万盘坐(※3)	↓×+○	万拳	→△

●十连技　指令：□△□☆○☆○☆○□□□□　攻击位置：上、中、中、上、上、下、中、防御不能、防御不能、防御不能

铁拳 2 出招表



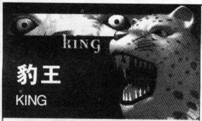
●MICHELLE 的父亲拥有打开印地安神秘财宝的钥匙。当父亲发现危险笼罩在自己身边时，就把钥匙的秘密告诉了自己的女儿。然而，灾难才刚刚开始，获悉钥匙秘密的三岛一八派遣手下悄悄绑架了MICHELLE 的母亲。为了救回身陷囹圄的亲人，年轻的女拳士终于登场了……

●与前作相比，MICHELLE 的新技增加了很多——这其中的绝大部分是打击技。在前作中非常凶恶的招数，如穿弓腿之类，此次更得到了进一步的加强。她是铁拳 2 中最值得使用的角色。

MICHELLE 攻击的基本思路，是用左拳打开后，接天炮或斩击通天炮。天炮的情况下，再接连续三发的虎身肘；或者在斩击通天炮后紧跟空中连续技亦可。

招式	指令
FISHMAN'S SUPLEX	近身△+○
FRONT SUPLEX	近身□+×
GERMAN SUPLEX	(※3中)□+△
通天炮	□□□
通天炮	↘□□
前扫腿	蹲下途中○
前扫十字把	蹲下途中○□
前扫连腿	蹲下途中○○
前扫扇腿	蹲下途中○↓○
苍空炮	站立途中○
烈震踏	向前大跳时×+○
斩捶(※1)	站立途中△
斩捶通天炮	(※1中)□□
突双掌	□+△
崩捶(※2)	↘△
大缠崩捶	(※2击中时)□
冲腿	↘×
攻背(※3)	(△击中后)←
后扫腿(※4)	蹲下前进时○
穿弓腿	(※4中)×
绝招通天炮	→□+○
FULL NELSON SUPLEX	近身↘□+△
GERMAN SUPLEX	背后近身□+×或△+○
转身腿	×+○○
虎身肘	→→□中
疾步掌握拳	↓↘□
连拳	□△
疾步崩肘	↓↘△
斩捶崩肘	站立途中△△
枪弓腿	↘□○×
枪弓腿	□+○ ×
枪弓腿	□□○×
斩击	×△
连拳大缠崩捶	□△□
冲腿通天炮	△+×□
连拳上段脚	□△○
连拳下段脚	□△×
斩捶前扫连腿	站立途中△○○
斩捶前扫十字把	站立途中△○□
斩捶前扫扇腿	站立途中△○↓○
斩捶枪弓腿	站立途中△□○×
斩击前扫连腿	×△○○
斩击前扫十字把	×△○□
斩击前扫扇腿	×△○↓○
斩击通天炮	×△□□
斩击枪弓腿	×△□○×
斩击崩肘	×△△
崩上段脚	↘△○
崩捶下段脚	↘△×
迅脚前扫连腿	○○○
迅脚前扫十字把	○○□
迅脚前扫扇腿	○○↓○
虎身连攻	→→□○
天炮	→□

●十连技　　指令：△□□☆△××☆×○☆○□　　攻击位置：上、中、中、上、下、上、中、上、下、中



●尽管总是戴着一张狰狞的面具，但KING 却是为孤儿院未来而担心的善良的院长。由于过于忧虑而陷入了酗酒的深渊。为了募集到足够的金钱，KING 决心在此次大会中一展风采。

●投技是 KING 的主要特点，此外打击技的数量也不在少数，他也是整个游戏中设计得比较平均的角色。

招式	指令
BRAIN BUSTER	近身△+○
COCONUT CLASH	近身□+×
DDT	近身↙↙□+△
TOMESTONE PILE DRIVER	近身↙→□+△
JAGUAR DRIVER(※1)	近身↓↘→□
GIANT SWING	近身→←↙↓↘→□
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
DROP KICK	→→×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
JAIL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗□+△
蚁 KICK(※2)	↓↘○○○/↓○○○
蚁 KICK(counter)(※3)	→↘○○○○○
ELBOW DROP	大跳时△+○
SMASH UPPER	→→△
GROUND SMASH(※4)	→→☆△
DYNAMITE UPPER	↓↘△
FLYING CROSS CHOP	→→□+△
DOUBLE KNEE DROP	↑/↗×+○
FRANKEN STEINER	远身↘×+○
FRANKEN STEINER	近身↘×+○
R STRAIGHT→L UPPER	△□
L STRAIGHT→R UPPER	蹲下途中□△
MOONSAULT BODY PRESS	→□+○
JAGUAR IMPACT	→□+△
JAGUAR BACKBREAKER	(※4击中时)□+△
跃爆	(※4击中时)□+△↑↓×+○
HALF BOSTON CRAB	背后近身□+×
COBRA TWIST	背后近身△+○
FIGURE FORELEG LOCK	近身↙□+△
ARCH LOCK FACE BUSTER	(※1中)□+△
BOSTON CRAB	(※1中)□+△×○□+△
ELBOW STING	↓□+△
SPINNING SMASH	(※2中)△
OCTOPUS HOLD	(※3第4下击中时)○△□×
STANDING ACHILLES HOLD(※5)	对手近身时→↘△+×
INDIAN DEATH LOCK(※6)	(※5中)□+△□×□△+○
ROMEO SPECIAL	(※6中)□+△×○□+△□+△×+○
S.T.F	(※5中)□△×□□+△
SCORPION DEATH LOCK	(※5中)□+△ ×□□+×

以下五连击合称 ONE DOUBLE MEXICAN COMBO

招式	指令
REVERSE ARM CLUTCH SLAM(※7)	近身→↘□+×
REVERSE ARM CLUTCH SLAM(※8)	近身→↘△+○
BACK DROP(※9)	(※7或※8中)△□□+△
GERMAN SUPLEX(※10)	(※9中)×+○ □+△
POWER BOMB(※11中)	(※10中)□△×+○
GIANT SWING	(※11中)△□×○

●十连 COMBO　　指令：□△□☆□△☆○○○☆□×　　攻击位置：上、上、中、中、上、下、下、下、中

铁拳 2 出招表



●作为香港头号超级警察的雷武龙，使用自己独创的拳法横扫恶魔。在一次飞行事故中，雷的同事不幸遇难，同事的大量资金却通过特别的渠道神秘地流出了香港……雷武龙最终发现，这一切原来都与三岛财团的大老板——三岛一八有着千丝万缕的联系。于是，为了会一会这位龙头老大，雷武龙也来到了大会现场……这个新人物的诞生，显然受到了成龙的某些启发。

招式	指令	招式	指令
寝下	↓/↓×+○	环脚	××
跳弓脚	对手头侧寝下时×+○	雷光下段脚	→○□△×
跳起(对手脚侧)	寝下时×+○	雷光中段脚	→○□△○
仰寝后扫燕舞	对手头侧寝下时×○	弧流腿	○×
背向	←/←×+○	落颜碎	背后近身□+×或△+○
背身打	转身□	综爪牙	→※△□△□
背身下扫打	转身↓/↓□	襟缔	近身△+○
背身崩坠	转身△	飞空脚	近身□+×
背身腿	转身○	扫倒	→→□+△
背刃落	转身×+○×+○×+○	妃睡鸟(※1)	←□+○
背身后扫燕舞	转身↓或↓○○	凤凰旋风脚	(※1中)○
后扫燕舞	↙○○	鹰爪连脚	(※1中)××××
转身连咆	□+△	伏寝弧流脚	对手脚侧伏下时○×
旋风连脚	□○/→/→×○	伏寝扫腿	对手脚侧伏下时×○
龙声下段脚	→☆□△□△×	由仰向转为伏向	仰向寝下时↓□
龙声中段脚	→☆□△□△○	由仰向转为伏向	伏向寝下时□
狼牙摇震击	→☆○□△×○	雷光跳脚	→→→×
狼牙虎蹲山	→☆○□△×↓○	伏寝滑	对手头侧伏下时○×
摇震击	→☆×○	卷暂连脚	○(假动作 8 个 FRAME)○×○
虎蹲山	→☆×↓○		

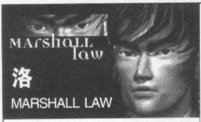
●十连技　指令:□△☆□×+○△□☆○□☆△×　攻击位置:上、上、下、中、中、中、上、中、中、上



●这个继承了风间家世代风间流古武术的美丽少女，是动物保护协会的密输动物监视官。某一天，当她发现三岛一八与秘密动物走私有着相当密切的关系时，也悄然出现在铁拳大会上……

招式	指令	招式	指令
翠连劲	□△	翠连冲腿	□□×
鬼杀	→(5帧后)△	翠劲刈足	□○○○
真空刈脚	×○○○	霞掌拳	→(5帧后)□
刈脚流云坠	△○○○×	龙车踢	←×
流云坠	×+○	龙车踢刈脚	↙×○○○
翠劲下踢	□×	龙车踢鬼杀	←×△
枪连劲	□△	泰山白鹭刈脚	□+○△□○○○
白鹭游舞	□+○△○	蛇回	近身△+○
霞踢	→(5帧后)○	腕十字固	近身□+×
紫云二段踢	↓×+○	钓钟割	背后近身□+×或△+○
鬼首落	→(5帧后)×	白山	近身↘△+×
刈脚白鹭游舞	×○□+○ △○	白鹭下段脚	□+○△↓○
翠连紫云	□□○	返技	对手攻击时←□+×/←△+○
泰山白鹭	□+○ △□		

●十连技　指令:站立途中△□□☆□△☆□○☆××+○　攻击位置:中、上、中、中、中、下、中、中、中、中



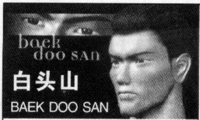
●中国武术的达人，唐人街的道场教练。虽然有着与"龙"相似的威名，但 LAW 的武馆仍然在某一天被一位神秘男子踢破。为了复仇和挽回名誉，LAW 毅然参加了这次大会。

●以蹴击开始，以蹴击结束。这是对 LAW 技击思路的最好概括。

招式	指令	招式	指令
折槛拳(※1)	近身△+○	DRAGON SLASH	→→→×
DRAGON DIVE	近身□+×	DRAGON FANG	↙□+△(↑↑取消)
DRAGON KNEE	近身→→×+○	FACE CRUSHER	背后近身□+×或△+○
ONE TWO PUNCH	□△	DRAGON FALL	(※1中)□△□+△
STEPPING MIDDLE KICK	↘×	SIT SPIN KICK SOMER	蹲下途中×○
SOMERSAULT KICK(大跳)	↓↑/↖/↗○	DRAGON LOW LEFT SOMER	蹲下途中○×
SOMERSAULT KICK(小跳)	↓↑/↖/↗○	FRONT KICK LEFT SOMER	站立途中○×
SPIN KICK COMBO	○×○	HIGH KICK RIGHT SOMER	×○
左连拳	□□□□□	SIT STRAIGHT LEFT SOMER	↓/↓△×
DRAGON KNUCKLE COMBO	→△△△	DRAGON PRESS	↓××××○
DRAGON KNUCKLE COMBO	△△	JUMP SIDEKICK RIGHT SOMER	↑/↖/↗×○
SOMERSAULT DROP	↓↑/↖/↗×+○	QUICK SOMERSAULT KICK	×+○
DRAGONLOW	蹲下途中×	DOUBLE SOMERSAULT KICK	×+○ ×
三连 HIGH KICK(※2)	×××	DRAGON TAIL	↙○
FAINT MIDDLE KICK	(※2途中)→	LOW KICK LEFT SOMER	蹲下中○×
SLIDING	(蹲下)↘↘×	SIDEKICK RIGHT SOMER	站立途中×○
DRAGON SOMER	○↑+×		

●十连技　指令:↘□△△☆□×☆××○×○　攻击位置:中、上、中、上、上、下、上、上、上、中

铁拳 2　出招表



招式	指令
BUTTERFLY KICK	××○
BUTTERFLY NEEDLE	×××↓○
SMASH KICK	○×○
BREAK NEEDLE	×○
BLACK WIDOW	××○○×
HEEL KNIFE	→○×
ALBATROSS	站立途中○○×
BAEEK RUSH	↓/↓○×××
BAEK RUSH NEEDLE	↓/↓○××↓×
HAMMER HEEL	→→○
HUNTING HAWK	↗☆×○×
WING BLADE	→☆↓↘×
BREAK BLADE	×○×
TRIPLE THREAT	→○○×
STAR LIGHT BLADE	↗☆×↓○×
WAVE NEEDLE	站立途中××○
HEAT DESTRUCTION	站立途中×○○×
HURRICANE DESTRUCTION	站立途中×○○○×
FLAMINGO	(※1)←←×☆
FLAMINGO MOVE	(※1中)→/←
HEEL HUNTER	(※1中)←×/←←×
HEEL CUTTER	(※1中)×
MACH NEEDLE	(※1中)↓/↙/↘×
FLAMINGO WAVE NEEDLE	(※1中)××○
FLAMINGO DESTRUCTION	(※1中)×○○×
FLAMINGO HURRICANE	(※1中)×○○○×
SNAKE KICK	↓/↓××↓×
SNAKE BLADE	↓/↓×××
TRICK SMASH	↗☆×○
TRICK NEEDLE	↗☆×↓○
SILVER MANTIS	××○○○×
FLAME HAWK	站立途中○○○×
KILLING BLADE	→→→×
BLUE SHARK THROW	近身△+○
HAMMER HEAD THROW	近身□+×
COBRA BITE THROW	→→△
SWORD FISH THROW	近身↙↙□+×
STAR FISH THROW	背后近身△+○/□+×
HEEL EXPLOSION	↙×+○

●十连技　指令:→○×☆○×××☆××○×　攻击位置:上、上、下、中、中、中、上、上、下、中



招式	指令
崩拳	↓↘→△
通天炮	↘□□
通天炮	□□□
前扫腿	蹲下途中○
前扫连腿	蹲下途中○○
前扫十字把	蹲下途中○□
前扫扇腿	蹲下途中○↓○
苍空炮	站立途中○
烈震踏	向前大跳时×+○
斩捶	站立途中△
斩捶通天炮	站立途中△□□
双掌破	→→□+△/→/→□+△
崩捶(※1)	↘△
大缠崩捶	(※1击中时)□
冲腿	↘×
后扫腿(※2)	蹲下前进时○
穿弓腿	(※2中)×
撞刺	↘□+△
右掌底打	→△
迅腿前扫连腿	○↓○○
迅脚前扫十字把	○↓○□
迅脚前扫扇腿	○↓○↓○
切进倒	近身△+○
抱头摔	近身□+×
残月	对手近身时↘↘△+○
龙卷投	↘□+××
攻背(※3)	(△击中后)←
GERMAN SUPLEX	(※3中)□+△
背落	背后近身□+×或△+○
青岚拳	←□+△
绝招通天炮	←←□
返技	(对手攻击时)←□+×/←△+○

●十连技　指令:△□□☆△×××☆○○□　攻击位置:上、中、中、上、下、上、中、上、下、中



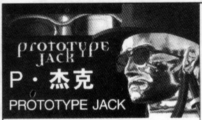
&



招式	指令
JUMPING POWER BOMB	近身△+○
ANIMAL 头缒	近身□+×
DDT	近身↙↙□+△
TOMESTONE PILE DRIVER	近身↙→□+△
JAGUAR DRIVER	近身↓↘→□
GIANT SWING	近身→←↙↓↘→
背落	(背后时)□+×/△+○
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
DROP KICK	×+○
SATELLITE DROP KICK	→→×+○
JAIL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗/→/→□+△
蚁 KICK	↓↘○○○/↓×+○○○
蚁 KICK(counter)	↓↘○○○○○
ELBOW DROP	大跳时△+○
SMASH UPPER	→→△
GROUND SMASH	→→☆△
DYNAMITE UPPER	↓↘△
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE KNEE DROP	向前大跳时×+○
FRANKEN STEINER	↘×+○
RIGHT STRAIGHT→LEFT UPPER	△□
LEFT STRAIGHT→RIGHT UPPER	蹲下途中□△
ANIMAL RUSH & 转转 PUNCH	→→□△□△□
ANIMAL GIGATON PUNCH	←□
转转 PUNCH	→☆□
ANIMAL KICK RUSH(※1)	↙○×○×○
ANIMAL 后方回转	(※1中)←
ROLLING ANIMAL	↙○□
ANIMAL DROP KICK	←×+○
ANIMAL UPPERCUT	→☆↓↘□
TAIL CUTTER	↙×
DROP KICK & ANIMAL KICK RUSH	←×+○ ×○×○
ROLLING ANIMAL & ANIMAL KICK RUSH	↙○□×○×○

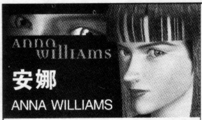
●十连技　无

铁拳2 出招表



招式	指令
SPRING HAMMER PUNCH	倒下中↓□+△
MACHINE GUN KNUCKLE	↙□□□↘○
STRAIGHT→ELBOW→UPPER	△□△
HAMMER COMBO	□□□
HAMMER KNUCKLE	□+△
DOUBLE UPPER	站立途中□+△
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△
SWING L KNUCKLE	蹲下前进时□△□
SWING R KNUCKLE	蹲下前进时△□△
MEGATION PUNCH	←↙↓↘△
POWER SCISSORS	→→/→/→□+△
HIP PRESS(※1)	↗×+○
WILD SWING	↓↘□△□□
在场中蹲下(※2)	↓×+○
BLOOD FAN	(※1或※2后)□△□△
BLOOD FAN	(※1或※2后)△□△□
EXPL ODER	←↙↓↘□
P.JACK BLAST	↓□△
HEAD SLIDING	→/→×+○
HAMMER RUSH HIGH	↓□□□△→□
HAMMER RUSH MIDDLE	↓□□□△↘□
HAMMER RUSH LOW	↓□□□△↓□
HAMMER RUSH HIGH	↓↘□△→□
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘□△↘□
HAMMER RUSH LOW	↓↘□△↓□
HAMMER RUSH HIGH	↓↘△→□
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘△↘□
HAMMER RUSH LOW	↓△↘□↓
UPPER RUSH	↘□△□△
UPPER RUSH	↘△□△□
PUNISHMENT DROP	近身△+○
HELL PRESS	□+×
PUNISHMENT MEGATON	近身△+○↙↓↘△
SLAPPING DOWN	近身↙△+×
REVERSE LIFT UP SLAM	背后近身△+○/□+×
DIVE BOMBER	×+○
DARKNESS CUTTER	→○□
GIGATON PUNCH	←↙↓↘→(1-5次)□

●十连技 指令:↓△□☆□☆□△□△□□+△□+△ 攻击位置:下、下、下、中、中、上、中、中、中、中



招式	指令
ONE TWO PUNCH	□△
双掌破	→→□+△蓄→□+△
DOUBLE SMASH	△○
TRIPLE SMASH	□(↘□)△○
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
逆PDK COMBO	□○
FLASH COMBO	↘×□△
RAPID KICK COMBO	↘×××○
UPPER STRAIGHT	↘□△
HUNTING KICK COMBO	↗○×○
RAVE KICK	蹲下途中□☆○
BONE CUTTER	→→→×
CROSS CUT SAW	←□□□
SOMERSAULT KICK(大跳)	↓↑/↖/↗○
SOMERSAULT KICK(小跳)	↓↑/↖/↗○
COLD BLADE	(蹲下向前时)△
RIGHT HAND STUFF	(蹲下)→△
CAT THRUST	(蹲下)→□
FROZEN KICK	↓/↓△○
LEFT SPIN LOW KICK & RIGHT UPPER	↓/↓×△
RIGHT LOW KICK & BACK SPIN CHOP	↓/↓○□
LEFT HIGH & RIGHT KICK	×○
RAPID COMBO	↘×××□△
SPARK COMBO	□(↘□)△□○
CLEEK ATTACK & RIGHT HIGH KICK	↘×△○
CLEEK ATTACK & LEFT HIGH KICK	↘×△×
CLEEK ATTACK & LEFT LOW KICK	↘×△↓×
CLEEK ATTACK COMBO	↘×△□○
RIGHT HIGH KICK & LEFT SPIN LOW KICK	○×
LEFT MIDDLE KICK & RIGHT HIGH KICK	↘×○
KNEEL KICK	→→○
居反	近身△+○
四方抛掷	近身□+×
紧抱肘撞	近身↘↘□
断头投掷	近身□+×→
掌握(※1)	近身↓↘→□+△
断头十字固	(※1中)×○×□+△
腕挫立十字固(※2)	(※1中)□+×○□+△
腕挫 十字(※2中)	
	□+△○×□+△□+△□+△
立逆协固(※3)	(※1)□×△□
里闩鹰羽缔	(※3中)×□○□+△□+△
舍逆协固	(※3中)△□×○□+△
闩投	(※3中)△×□+△×+○□+△
飞前方回转逆三角缔	
	背后近身□+×/△+○
HUNTING SWAN	↙□+△(↑↑取消)
BLOODY SCISSORS	↓□+△
返技	对手攻击时←△+×/←□+○

●十连技 指令:□△□△☆×☆×△□△○ 攻击位置:上、上、上、上、上、下、上、上、上、上



招式	指令
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
延髓斩	→→×+○/×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
JAIL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗/→/→□+△
蚁 KICK	↓↘○○○↓×+○○○
蚁 KICK(counter)	↓↘○○○○○
ELBOW DROP	大跳时△+○
SMASH UPPER	→→△
GROUND SMASH	→→☆△
DYNAMITE UPPER	↓↘△
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE KNEE DROP	(垂直跳或大跳时)×+○
RIGHT STRAIGHT→LEFT UPPER	△□
LEFT STRAIGHT→RIGHT UPPER	蹲下途中□△
BLACK SMASH	→☆↓↘△
DARK SMASH	→☆↓↘□
JUMPING 蚁 KICK	↑/↗☆×+○○○
JUMPING KNUCKLE BOMB	↑/↗☆□+△
ARROW STRAIGHT	←□+○
BLACK SHOULDER ATTACK	→□+○
BRAIN BUSTER	近身△+○
COCONUT CLASH	近身□+×
DDT	近身↙↙□+△
TOMESTONE PILE DRIVER	近身↙→□+△
JAGUAR DRIVER	近身↓↘→□
GIANT SWING	近身→←↙↓↘→□
STEINER SCREW DRIVER	近身↓↓↓+□+△
FRANKEN STEINER	↘×+○
REVERSE DDT	背后近身□+△/△+○
SUPER KNUCKLE BOMB	↗□+△↓
JUMPING SUPER KNUCKLE BOMB	
	↑/↗☆□+△↓
JUMPING MOONSAULT DROP	↑/↗☆□+△

●十连 COMBO 指令:□△□□☆△○○☆○□× 攻击位置:上、上、中、中、上、下、下、下、中、中

铁拳 2　出招表



熊 KUMA

招式	指令
在场中蹲下(※1)	↓×+○
HIP PRESS(※2)	↗×+○
BLOOD CLAW	(※1或※2后)□△□△
BLOOD CLAW	(※1或※2后)△□△□
BEAR HEAVEN CANNON	→□□□
SPRING HAMMER PUNCH	倒下中↓□+△
STRAIGHT→ELBOW→UPPER	△□△
BEAR PUNCH COMBO	□□□
BEAR KNUCKLE	□+△
DOUBLE UPPER	站立途中□+△
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△
BEAR SWING	(蹲下进时)□△□
BEAR SWING	(蹲下进时)△□△
UPPER RUSH	↘□△□△
UPPER RUSH	↘△□△□
MEGATON CLAW	←↙↓↘△
BEAR SCISSORS	→→/→□+△
WILD SWING	↓↘□△□□
BEAR RUSH(上段)	↓□□□△→□
BEAR RUSH(中段)	↓□□□△↘□
BEAR RUSH(下段)	↓□□□△↓□
BEAR RUSH(上段)	↓↘□△→□
BEAR RUSH(中段)	↓↘□△↘□
BEAR RUSH(下段)	↓↘□△↓□
BEAR RUSH(上段)	↓↘△→□
BEAR RUSH(中段)	↓↘△↘□
BEAR RUSH(下段)	↓↘△↓□
SALMON HUNTING	←→△+×
ROLLING BEAR	←□+△→↘↓↙←↖↑↗
BEAR BACK	近身△+○
BEAR BITE	近身→△+○
BEAR 头槌	近身△+○←
BEAR SHOOT	背后近身△+○/□+×
HELL PRESS	近身□+×
TERRIBLE CLAW	←□+△

●十连技　指令:↓△□☆□☆□△□△□□+△□+△　攻击位置:下、下、下、中、中、上、中、中、中、中



布鲁斯 BRUCE IRVIN

招式	指令
LEG BAZOOKA	→→○
SOCK CRAB	→□+△
TRIPLE T SOCK	→□△□
ONE TWO HIGH KICK	□△→○
ONE TWO MIDDLE KICK	□△○
ONE TWO LOW KICK	□△↓○
TRIPLE KNEE COMBO	←○×○
DOUBLE KNEE & LOW KICK	←○×↓○
STOPPING	←×
STOPPING FAINT KNEE	←×○
STOPPING FAINT STRAIGHT	←×△
BACK 转(※1)	←←☆×+○
FAINT LEG BAZOOKA	(※1中)○
SLICER	→→×
SLEDGE HAMMER	□+△
GATRICK COMBINATION	×△□○
SOUTHERN CROSS COMBINATION	□○×
NORTHERN LIGHT COMBINATION	□△×
RISING COMBINATION	□△□△
CYCLONE EDGE(※2)	↘×
TORNADO UPPER	(※2中)□
QUICK SOBAT	××
SNIPER SOBAT COMBO	→○×○
DOUBLE FACE BREAKER	↘□△
STEEPER SLASH	→→→×
SIDE LOW & SIDE HIGH KICK	↓×+○ ×
STEPPING MIDDLE KICK	↘×+○
T CAW CON	近身△+○
T CAW SOLON	近身□+×
BACK FLING	背后近身□+△/△+○
正面右膝踢(※3)	近身→↓↘□△+○
左横膝踢(※4)	(※3中)×□+△×
左横膝踢(※4)	(※3中)○□+△×
回右膝踢(※5)	(※4中)□×□△+○
真空飞膝踢	(※5中)△○□+△×
首投	(※3中)□+△□+△□+△
SIDE WINDER	←△+×

●十连技　无



李超狼 LEE CHAOLAN

招式	指令
ONE TWO PUNCH	□△
STEPPING MIDDLE KICK	↘×
SOMERSAULT KICK(大跳)	↓↑/↖/↗○
SOMERSAULT KICK(小跳)	↓↑/↖/↗○
SOMERSAULT DROP	↓↑/↖/↗×+○
LEFT JAB RUSH	□□□□□
LEE KNUCKLE COMBO	△△
LEE KNUCKLE COMBO	→△△△
SPIN KICK COMBO	○×○
SILVER LOW	蹲下途中×
三连 HIGH KICK(※1)	×××
FAINT MIDDLE KICK	(※1中)→
SLIDING	(蹲下)↘↘×
LEE SOMER	○↑×
LEE SLIDING	→→☆×+○
RAZOR'S EDGE KICK COMBO	↓○○○○
LEE KICK COMBO	↓○☆○
SHREDDER KICK COMBO(上段)	→→☆×○○
SHREDDER KICK COMBO(中段)	→→☆×○→/↘○
SHREDDER KICK COMBO(上段)	→→☆×○↓/↙○
INFINITY KICK COMBO(※1)	站立途中××↓××连按
INFINITY KICK COMBO(下段)	(※1中)↓×连按
INFINITY KICK COMBO(踵落)	(※1中)↑×连按
左踵落	→→×
FLICK FLACK	←←☆×+○
BLAZING KICK	↓↙○
折槛拳	近身△+○
NECK FRACTURE	近身□+×
KNEE DRIVE	近身→→×+○
FACE CRUSHER	背后近身□+×/△+○
SILVER FANG	↙□+△(↑↑取消)
SILVER CYCLONE	↓×+○

●十连技　指令:↘○△☆△□×☆××○×○　攻击位置:中、上、中、上、上、下、上、上、上、中

铁拳 2 出招表



招式	指令
阎魔刺拍	→□△□△□△□△
阎魔刺拍	△□△□△□△□
右 UPPER－阎魔刺拍	↘△□□□△□△□△
SPRING UPPER PUNCH	倒下中↓□+△
四股 QUAKE	↓○
严龙 COMBO	□□□
双手振舞	□+△
双手 UPPER	站立中途□+△
双手 HAMMER	站立中途□+△□+△
叉喉 COMBO	蹲下前进时□△□
叉喉 COMBO	蹲下前进时△□△
MEGATON 刺拍	←↙↓↘△
断鯖剪 SCISSORS	→→/→□+△
HIP PRESS	↗×+○
刺出	↓↘□△□□
歌舞伎掌掴	↓△△△…(无限)
雷张手	↘△+×
相扑 RUSH(上段)	↓□□□△→□
相扑 RUSH(中段)	↓□□□△↘□
相扑 RUSH(下段)	↓□□□△↓□
PUNCH ELBOW	→△□
台返	(蹲下状态)□+△
膊头撞击	←↙↓↘□
抱摔	近身△+○
地藏抱	近身□+×
居反	近身△+○→
颚碎	近身→→△+×
逆落	背后近身□+×/△+○
极恶釜师	←□+△

●十连技　无



招式	指令
体落	近身△+○
回旋踢	近身□+×
超头绲	近身→→□+△
背落	背后近身□+×/△+○
ULTIMATE TACKLE(※1)	↓/↙/□+△
音云	(※1中)△□△□△
ONE TWO PUNCH	□△
螺旋袭刃脚	↗○○
风神拳	→☆↓↘△
空斩脚	→→→×
右踵落	→○
踵落	站立途中○○
闪光烈拳	□□△
破碎脚	○×
雷神拳	→☆↓↘□
鬼哭连拳	□△△
DOUBLE UPPER	↘□△
奈落扫脚	→☆↓↘○○
左踵落	→→×
鬼神灭裂	←□+○
真鬼神灭裂	←□+○
雾足	→☆
雾足风神拳	→☆↘△
雾足雷神拳	→☆↘□
雾足奈落扫脚	→☆↘○○
雷神拳下段脚	→☆↓↘□○
雷神拳中段脚	→☆↓↘□×
螺旋幻魔脚	↗○○○○
踵斩	↘○○
魔神拳	站立途中△

●十连技　指令：→→△□△△☆×○☆○□△□　攻击位置：上、上、上、上、中、中、下、上、中、中



招式	指令
忍法阳炎(※1)	→→×+○
忍法草雉	(※1中)□+△
忍法万葛	←□□□□□□
忍法万芰(※2)	↙×××××
倒木踢	(※2中)→○
三散华	○○○
忍法万车	↗×+○
吹雪	→→○
稻妻	×○
开道踢	蹲下前进时×
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
水滴	近身△+○
双破	近身□+×
扫腰	近身↙□+×
背落	背后近身□+×/△+○
宫内刺	↓△
宫内斩	←△
宫内驱	→→☆△

●十连技　指令：□△□☆○☆○☆○□△×△　攻击位置：上、中、中、上、上下、中、上、中、防御不能



/天使 ANGEL

招式	指令
体落	近身△+○
回旋踢	近身□+×
超头枪	近身→→□+△
背落	背后近身□+×/△+○
ONE TWO PPUNCH	□△
螺旋袭刃脚	↗○○
风神拳	→☆↓↘△
空斩脚	→→→×
右踵落	→○
踵落	站立途中○○
闪光烈拳	□□△
破碎脚	○×
雷神拳	→☆↓↘□
鬼哭连拳	□△△
DOUBLE UPPER	↘□△
奈落扫脚	→☆↓↘○○
左踵落	→→×
INFERNO	□+△
DEVIL BLASTER	×+○

●十连技　指令：→→△□△△☆×○☆○□△□　攻击位置：上、上、上、上、中、中、下、上、中、中

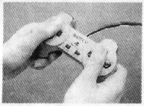
铁拳2 格斗系统 解说

基本操作

两种手柄使用法

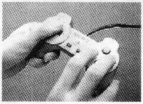
《铁拳2》有着前作没有的同时按三个键的指令，换句话说，要能灵活操作PS的手柄，就必须要痛下苦功了，下面为大家推荐以下的操作方法！！

标准操作法



▲这是通常用的标准操作方法，但同时按三至四个键是比较困难的。

标准操作法・改



▲这是标准操作法的改良方法，就算是同时按三个键也没有问题。

攻击与防御

《铁拳2》的攻击分四种模式：站立攻击，蹲下攻击，跳跃攻击和冲击。而攻击的特性上、中、下三段，这与《VF》系列是相同的。同样的，防御动作也必须针对这些攻击方式的特性来对应。上或中段攻击用站防，而下段攻击则是用蹲防来应付。

此外，如果角色使用一种称为"防御不能"的大技进行攻击，对手不但无法进行防御，而且将受到重创。

攻击方法	站防	蹲防
上段攻击	可	可
中段攻击	可	不可
下段攻击	不可	可
投掷技	不可	可
防御不能技	不可	不可
上段防御不能技	不可	可

特殊攻击技巧

倒下追击和起身

《铁拳2》一样有倒下追击和起身的技巧。基本的倒下追击技就是长按↓使角色蹲下后使用蹲下左脚或是右脚来追踢对手。此外还有从空中压制的技巧和前冲后踩踏对手的技巧。

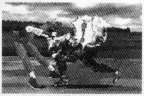
至于起身的方法也和《VF》系列相似，有着原地起身、翻滚起身及起身时配合中或下段的攻击。要注意的一点是，俯卧和仰卧时的起身技巧有所不同，就请玩家参见右边的表格吧！

	俯卧时	仰卧时
后		后滚起身
前		前滚起身
左拳	无用	横滚起身
右拳	即刻起身	
左脚	起身同时使用下段踢	
右脚	起身同时使用中段踢	

前冲(→→→)技的应用

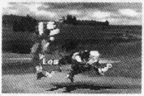
撞人

直接前冲便会撞倒对手，而在人物推倒对手同时一起按左右拳，人物便会骑在对手身上狂抽，按的多打的多。



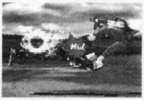
铲脚

在前冲到离对手一定距离时按右脚，人物便会飞铲过去。而铲飞对手后通常还可在对手落地前加以空中追击。



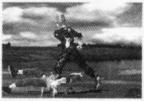
飞劈

在前冲中同时按左右拳。此招威力巨大，可惜对手会飞得太远而无法作倒下追击



踩人

与撞人一样，先要推跌对手，而且立刻离开。之后在对方起身前再前冲，只要路线正确便能踩到地上的对手。



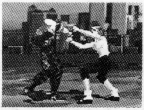
投技与返技

《铁拳2》投技的思路基本上是参照《VF》系列设计出来的。它也分为基本投技和特殊投技两种。其中基本投技(左拳＋左脚，右拳＋右脚)可用相同的投技挣脱。特殊投技虽无法挣脱，但可以用返技击回(与VF中的返技不同)。

而本作中也新加了类似《VF》中的返技，能够在对手进攻时反击对手。拥有反击技的角色包括NINA、风间准、PAUL、王、ANNA等五位，好好地利用吧！



▲投技成功的话，画面就会进行视点切换来精细再现动作。

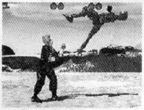


▲返技基本上只能返对手的上、中段攻击，这点要特别注意。

硬直时间和空中连续技

《铁拳》的硬直从画面的感觉上来说则比《VF》系列更为明显。处于硬直时间的角色也是无法防御和进攻的。遇到速度快敏捷度高的对手便容易吃亏。

此外，被打至空中的对手也会有一小段空中防御不能的硬直时间，利用这时追击空中的对手即可产生空中连续技。而且《铁拳》与《VF》的不同的是，单招对空中对手破坏力反而不如对地面对手的破坏力大。对空技的破坏力一般只有平时的80%或更低——除非使用连续进攻，才能达到彻底破坏对手体力的目的。这也是铁拳为了使游戏更加合理而鼓励使用连续技的一种设定。



▲一旦被打至空中，就可能遭受连续攻击的受创！

《铁拳》VS《VR战士》

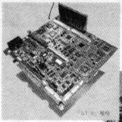
NAMCO《铁拳》系列，是目前唯一可以与世嘉的《VR战士》系列相提并论的三维对战游戏。

当然，从性质上来说，这是两种完全不同的游戏。《VR战士》属于那种强调真实技击术的实战型节目，而《铁拳》则带有很强的表演性。在操作性方面，《铁拳》比《VR战士》显得更容易上手，而且画面对人的感官刺激也更强一些。虽然它在日本的地位尚无法与VF相比，但在欧美诸国却颇受好评。不认得结城晶的洋玩家大有人在，不知道三岛平八的可就不怎么多了。

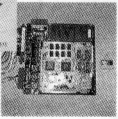
SYSTEM11一度是NAMCO最主要的三维游戏用基板，它强大的三维处理机能与它的外形是成绝对反比的。如果把世嘉MODEL2的体积比作一本辞海的话，SYSTEM11最多也就是小学字典(所以小小的PS中可以容得下它，SS中却放不下MODEL2)。但是论到多边形处理能力却并不十分逊色——至少比号称“MODEL1.5”的ST－V版要强一些，这也正是为何PS在三维图形方面总是稍胜SS一筹的主要原因。

与《VF》相比，《铁拳》中的人物与动作，从数量上来讲只有过之而无不及。当然人物招数雷同，严密性欠佳等问题也相当严重。不过由于NAMCO把重点放在渲染人机对战的爽快感和华丽感上，所以这些问题也就不成其为大问题了。

《VF》崇尚“真实的技击感觉”，这是恒古未有的第一作；《铁拳》则推崇“拗捏拧翻的关节技”，这也是开天辟地第一回。这些多种多样，令人匪夷所思又可大饱眼福的关节技构成了铁拳最主要的魅力。尽管在这以后，《铁拳》和《VF》之间不断地互相渗透，取长补短，但这一特点却从无改变。



◀ST－V基板



▶SYSTEM 11基板

超级游戏的培养皿



秘技

铁拳 PS

10个中头目选用

以普通角色来玩 ARCADE 模式，只要打爆机（不限续关次数）即可使用相应的中头目。

选三岛一八(1人)

先取得全部中头目（10人），然后以任何一位中头目来玩 ARCADE 模式，打爆机便可使用三岛一八（按住 START 键来选可使用穿着礼服的一八。

选魔鬼一八/天使(1人)

使用三岛一八来玩 ARCADE 模式，只要打爆机便能使用魔鬼一八（按拳键来选）或天使（按脚键来选）

ROGER/ALEX(1人)

不论以任何角色或难度来玩 ARCADE 模式，在第三版时要以 GREAT 状态过关（即只剩少许体力的险胜），那么 ROGER 或 ALEX 便会在第4版时出来挑战，胜出后便可选用他。

大头角色

以可使用全部中头目的状态来玩游戏，只要在出现对战角色名字时按住 SELECT，那么该角色便会以大头姿态出现；如果在下一局对战角色名字出现时再按住 SELECT，原本大头的角色就会以二重大头形态登场。

3D 主观视点模式

取得全部23人后，以 ARCADE 模式或 PRACTISE 模式来玩游戏，如果在选择角色时按住 L1 及 L2 来决定，玩者所操作的角色便会变成由绿线组成的 3D 多边形，以主观视点来进行游戏，不过只要 2P 乱入便会解除这个状态。



特别胜利姿势

如果选用 MICHELLE、LAW、YOSHIMITSU、PAUL 或 JACK-2 来玩，只要在重播片段出现时按住□或○，就可看到他们特别的胜利姿势。

铁拳2 PS

使用中头目

不论有无续关，只要用任何角色由开始一直打到爆机，在下一局起便可以选用该角色所打败的中头目。另外，把这个 DATA 储存在记忆卡后，下一次再玩时只要将这 DATA 读回主机，便可以直接选用中头目。

使用三岛平八

游戏开始时选取中头目以外的角色，然后要在不续关的情况下打爆机，便可以在下一局起选用三岛平八。

使用三岛平八与普通角色作战

在可使用三岛平八的情况下，不论以 1P 或 2P 先选取平八以外的角色进行 ARCADE MODE，然后用平八乱入并取得胜利，便可以平八与普通角色作战。

魔鬼一八出场

在 CPU 战中，只要使用三岛平八来玩游戏，最后头目便会是魔鬼一八。

使用魔鬼一八

在游戏开始前的迷你游戏《小蜜蜂》中只要一次在一次续关这内将8版全部完成，便可使用魔鬼一八。

附送四则《小蜜蜂》秘技

连射：按住△就可以连射

双机作战：在任何一版中以18.5秒之内 PERFECT 完成，那么在下一版起玩家便可以双机作战。

即时接关：只要在击落敌机数目出现前按 SELECT 便可重新开始《小蜜蜂》游戏。

一开始就双机作战：按着 2P 手柄的 L1、↑、△、×来开启电源，直到《小蜜蜂》游戏开始前才可放开，那么便可双机作战，不过用此法是不可以选出魔鬼一八，就算你完成了全部8版。

格斗游戏史之五(1995年三四季度——1996年)

●'95格斗之王

(业务用机/1995.7.25/SNK出品

不仅秉承前作独特且优秀的战斗系统，还将前作中的难使的回避加以改良，最重要的是加入了可自由编辑队员的"TEAM EDIT"系统，令玩家乐而忘返。(土星版 96年3月28日)

●侍魂Ⅲ——斩红郎无双剑

(业务用机/1995.11.15/SNK出品)

被设计得有些夸张的本作推出时也不乏狂热者，系统方面C、D两键被改为强斩和蹴击，新增添了足技与回避系统。另外还可选用两种剑技和三种程度。(PS版 96年9月 土星版 96年11月8日)

●REAL BOUT饿狼传说

(业务用机/1995.12.21/SNK出品)

《饿狼》系列均最新作，系统方面新增的 POWER 储力槽和连续技(RUSH)的计算等，与《X版街霸》很相似，还注入了类似《VR战士》的 RING OUT 指令。(土星版 96年9月20日、PS版 96年12月)

●龙虎之拳外传

(业务用机/1996.6/SNK出品)

使用了最新的"活动块捕捉"技术，使游戏高度真实、流畅顺滑。系统除保留过去的所有独特设计外，还增加了中段及对地攻击、回避攻击及前冲攻击和"ULTIMATE K·O"的独到设计。

●霸王忍法帖

(业务用机/1996.8/ADK出品)

一部类似《侍魂》却较之稍逊色，却加入不少新式必杀的战国格斗画卷，也算是近期作品中上之作。

●街头霸王 ZERO2

(业务用机/1996.3/CAPCOM出品)

以导入"OC(原创必杀技)"和继承前作所有系统以及18名战士的强大阵容等等这些素令得本游戏魅力四射，相信大家对它已是很了解了吧！(土星版 96年7月 PS版 96年7月)

●'96格斗之王

(业务用机/1996.8/SNK出品)

一年一度的"格斗之王"大赛再度召开，除了系列中改良闪避，增加空防，倒地闪避，多种跳跃，援护攻击外，还有 MAX 超杀……总之更夸张，更完善，更华丽……

●VR战士3

(业务用机/1996.9/SEGA出品)

以其漂亮至极的背景和多新的攻击方式等等诸多因素加上以 MODEL 3 作为机板后援，不得不承认它那精美的画面实在让人折服。

●X-MEN对街霸

(业务用机/1996.10/CAPCOM出品)

以 CAPCOM 标牌作品的人物作为游戏角色，另加入2对2的新鲜模式，人物设计的风格与《ZERO》系列相似，不过超杀很是夸张，人物的流畅程度也很是了得。

●侍魂Ⅳ天草降临

(业务用机/1996.10/SNK出品)

酷似《斩红郎》的新作，人物达17人之多，系统与前作类似，不过多了一种乱舞系的奥义，很是过瘾的呀！

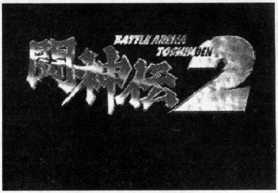
来参加斗士被神话后的武术大会

斗神传 2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

TAKARA

ARC/95　PS/95.12.29



作为 PS 推出的首个 3D 多边形格斗游戏《斗神传》，意与 SATURN 的《VR 战士》相抗衡。

一代共有八人可供选用，并且人物全部手持武器。和其它手持武器的格斗游戏所不同的是，武器是选手身体的一部分，绝对不会掉下来。二代可以使用的角色共有 15 名（包括用秘技选用）。

独特的格斗系统，提倡侧滚闪避攻击，简易使用必杀技以及大量而聪明地运用材质贴图是游戏的成功之道。滚动回避攻击是《斗神传》两集与其它格斗游戏不同的特色。2 代再加上究极奥义能量计 "OVERDRIVE GUAGE"，令这曾经推出过街机版的游戏更加精彩。

斗神传系列系统简介

系　统

＊冲刺与疾退：向对手所在的方向或相反的方向，快速按方向键 2 次。

＊侧翻：快速按方向键下二次，就可使用翻滚来闪避对手的攻击。用 L1 和 L2 还可选择翻滚的角度。

＊摔技：接近对手，按向对手的反方向并同时按强攻击键即可。

＊当体力计变红时才可使用的超必杀技。

四大格斗要领

1. 反击和背部攻击

如果反击正采取攻击姿态的的对手，那么对手就会遭受到 1.5 倍的创伤。如果从敌人的背部进行攻击，就会成为背部攻击。这时也会造成 1.5 倍的创伤。所以，在战斗中一定要擅用这些攻击方式给对手以重创。

2. 注意防御方向

改变角色的位置，视点也会改变。特别是当纵方向角色并列时，防御方向十分容易混淆，必须在瞬间作正确的判断。

3. 用超必杀技一举扭转形势

当角色的体力计变为红色时，就可以使用"超必杀技"。虽然指令的输入难度较高。不过，只要命中对手，就可一发逆转！

4. 即使还有体力，掉落就算输！

无论剩下多少体力，如果不小心从场地上落下也算失败。一定要特别注意这一点，最好不要被对手逼至场地边缘（其实不少是玩家自己失足落下的）。

不过，如果当敌人倒下之后，自己也从场地上掉下，那么就会打成平手。

斗神传系列成长史

斗神传（ARC、PS）⇒斗神传 2（ARC、PS、）⇒斗神传 S（SS）⇒热斗斗神传（GB）⇒斗神传 2 PLUS（PS）⇒Q 版斗神传（PS）⇒斗神传 URA（SS）⇒斗神传 3（PS）⇒……

斗神传 2　出招表

△：重拳　○：重脚　L1：左滚　★：秘传必杀技，体力很低及能源灯变红可使出　◆：斗神奥义

□：轻拳　×：轻脚　L2：右滚　☆：究极奥义，须气力蓄满方可使用（□＋△＋×＋○）

安吉 EIJI

流浪的日本剑士

招式	指令
裂空斩	↓↘→·△/□
飞升斩·改	→↓↘·△/□
流星脚	空中↓↙←·○/×
蹴击弹	↘＋○/×
骸割	←↙↓·△/□
◆炎刃修罗破	→↓↘→↓↘·△
★白鬼猛袭剑	→↘↓↙←↙↓↘→·△



凯恩 KAYIN

英伦的赏金剑客

招式	指令
音速快击	↓↘→·△/□
死亡爆击	→↓↘·△/□
升日攻击	空中↓↙←·△/□
肩部撞击	↓↙←·○/×
滑翔上击	↘·△
◆天河破灭击	→↘↓←↙←→·○
★地狱攻击	→↘↓↙←↙↓↘→·△



斗神传 2 出招表

混乱 CHAOS

还记得我恐怖的笑声吗?

外道毒气	↓↘→·△/□
邪道波涛	空中↓↘→·△/□
残酷屠夫	→↘↓↙←·△/□
非道之钻	←↘↓↙→·○/×
无道狂奔	→↓↘·○/×
◆地狱轰火	→↘↓↙←→←→·□+○
◆地狱爆破	→↘↓↙←↓↘→·□+○
◆地狱蟒	→↘↓↙←↙↓↘·□+○
◆地狱粉碎	→↘↓↙←↓↙·□+○
★木叶微尘	←↘↓↙→↘↓↙←·△



孟德 MONDO

古日本"夜叉一族"之最强男

豪力雷神	空中↓↘→·△/□
豪力风神	←↙↓↘→·△/□
豪力天舞	→↓↘·△/□
疾风上段突刺	↓↙←·△/□
疾风下段突刺	↓↘→·△/□
疾风天突击	←↓→·△/□
◆狂力邪红烈舞	→↗↑↖←→←↓·△
★超力大佛灭	↓↘→↓↘→←·△



崔茜 TRACY

手持双棍的女警官

电之影	→↘↓↘↓·△/□
甜蜜月亮	→↓↘·□/○
电火花	→↓↘·△/□
黑暗之罐	↓↙←·○/×
国王奴隶	←↓↘·△/□
电之动力	↓→↘·△/□
◆I.M.C	←→→·□+×
◆血色面颊	→↘↓←↙←→←+○
★疯狂星球	→←→←·△



肖 SHO

比盖亚的威力更加凶猛的人物

烈空斩	↓↘→+△/□
绝灭斩	↓↙←+△/□
飞翔斩·改	→↓↘+△/□
死升斩·贰	←↓↙+△/□
龙击弹	↘+○/×
月光扇	↓↑+○/×(空中)
闪光牙	↓↙←+○/×
彗星脚	↓↙←+○/× （空中）
咒精鱼	↓↘→+○/×
◆自杀	←↙↓↘→↘↓↙←+△+×
◆炎魔烈袭碎	→↘↓↙←→←+△
★万鬼猛袭剑	→←↓↙←↙↓↘→+△



蓝格 RUNGO

来自美国矿山的大块头

岛与大地之怒	↓↘→·△/□
大地雄叫	→↘↓↙←·△/□
大地之怒	↓↘→←·△/□
大地觉醒	→↓↘·○/×
无茶蹴	↓↙←·○/×
扑杀踏进击	←→·△
◆爆烈大自然	↑↖←↙↓↘→·○
★大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←·△



盖亚 GAIA

最酷的不可一世之 BOSS

牡丹	←↙↓↘→·△/□
扇	↓↙←·△/□
燕	→↓↘·△/□
胧	↓↙←·○/×
月之轮	←→·△
◆魔龙刃	↑↖←↙↓↘→·△
◆五十岚	↑↖←↙↓↘→·○
★叶火之红	→↘↓↙←↙↓↘→·△



爱丽丝 ELLIS

我就是土耳其的卖艺女子

强力之窗	→↓↘·△/□
诱导飞燕	↓↙←·○/×
电光突进	空中↓↙←·△/□
威力之舞	空中↓↙←·○/×
爱之吻	→↗↑↖←·□/○
◆星尘骑士	↘↓↙↓↘←→·△
★法式香吻	→←→←·△



迪克 DUKE

浪漫的法国古城城主

重装蔷薇	→↓↘·△/□
威力强击	→↙↓↘·△/□
强力爆击	空中↓↘→·△/□
回旋斩锁	←→↘↓·△/□
棺材	↓↘→·×/○
◆天使之泪	→↘↓←↙←→·△
★G 终极技	↙↓↘→←·△



尤拉努斯 URANUS

象天鹅一样美丽的女 BOSS

鹰之怒（上段）	↓↘→+△/□
鹰之怒(下段)	↓↘→+○/×
火炼鹰	→←→←+△/□
天鹅交易	→↓↘+○/×
★凤凰	↓↘→←↙↓↘→+△



斗神传 2 出招表

霍华 FO

难道他与霍元甲有关系?

云发破	→↘↓↙←·△/□
云云发破	空中→↘↓↙←·△/□
云破	↓↙←·△/□
喝咆烈	↓↙←·○/×
云怒呼车	←↓↘·△/□
玫罗和了	←→·△
◆云风铃虎	←↖↑↗→·□+○
◆云云斑斑云斑斑	□○×△+→
◆怒呼怒呼云怒呼车	↓↘→←↙↓↘←·□+○
★怒怒云发破	→←↙↓↘→←·△



勇者 MASTER

类似公主的女性勇者形象

灭杀(对空)	↓↙←+△/□
灭杀(地上)	↓↘→+△/□
再辟天地	→↓↘+△/□
灭杀二式	→←→←+△/□
碎裂	←↙↓↘→+△/□
★最终裁决	↓↘→←↙↓↘→+△



威米灵 VERMILION

招数很少,威力很强

终极炸弹	↓↘→←↙↓+△/□
硫酸	→↓↘+△/□
★再显屠刀	↓↘→←↙↓+△



索菲亚 SOFIA

俄国的战士可是很美丽的呀!

雷电环	↓↙←·△/□
极光爆击	→↘↓↙←·△/□
蛇行攻击	↓↘→·△/□
高笑	→↘↓↘→←·△+×
爱之表示	←↙↓↘→·×/○
◆火蛇之舞	→↘↓←↙←→·△
★皇后爆击	→←→←·△



秘技

斗神传 PS

使用 GAIA 及 SHO

当标题画面文字集中到画面中央时,以 1P 手柄顺序输入↓↘→·□,如听到"FIGHT"音效及看见画面上文字变色便算成功,只要在选择角色时把光标移动 EIJI 上,并按住↑来选定便可选用 GAIA。

另外,当输入完使用 GAIA 秘技后,若等待 DEMO 画面出现并再等标题画面的文字集中到画面中央,以 2P 手柄顺序输入→↓↘·□,此时若听到"PEREFCT"音效及看见文字变色便算成功,只要在选择角色时把光标移到 KAYIN 上,按住↓来选定便可选用 SHO。

秘传必杀技 2

当输入使用 SHO 的秘技后,等待标题画面的文字集中到画面中央,输入↘+×,如果听到"FANTASTIC"音效及看见画面上的文字变为灰色便算成功。接着到 OPTION 中把手柄设定为 L1、L2、R1、R2 全部都可使用必杀技的类型,那么在游戏中只要同时按 L1、L2、R1、R2 及 SELECT 来使出秘传必杀技 2。

斗神传 2 PS

使用 URANUS 及 MASTER

首先,要以"1P GAME"模式 LEVEL 4 或以上难度打爆机一次,然后继续进行游戏,这时便可在选人画面中的"?"看到 URANUS 及 MASTER,只要按住 SELECT 便可令"?"转动的速度减慢以选择他们。

使用 SHO 及 VERMILION

首先,要以"1P GAME"模式 LEVEL 4 或以上难度打爆机一次。接着选用 URANUS 或 MASTER 来进行 LEVEL 5 或以上难度的游戏,并且要在不续关的情况下打爆机,跟着再进行游戏,这时便可在选人画面中的"?"看到 SHO 及 VERMILION,只要按住 SELECT 便可令"?"速度减慢以选择他们。

一开始选用四大隐藏角色

首先要接上 2P 手柄,然后在标题画面的文字正向左方飞时,顺序快速输入 1P 的 L1、L2、△、R1、R2、□,成功的话光标便会由黄色变成蓝色,这时便可在选人画面的"?"发现 URANUS 和 MASTER。另外,若这个秘技成功后,再等标题画面的文字再向左方飞时,顺序输入 2P 的□、R2、R1、△、L2、L1,成功的话游戏标便会由蓝色变成红色,这时便可在选人画面的"?"发现 SHO 和 VERMILION。

斗神传 S SS

使用 3 名隐藏角色

在标题画面顺序输入↑↓↑↓→←→←START,便可在列传模式以外的模式中选用 GAIA 和 SHO 两名隐藏人物。另外,在选人画面时只要把光标移到 SHO 上,按住↑来按决定键就能使用另一名隐藏人物 CUPIDO。

CUPIDO

GALE SHOOTER ↓↙←·A/B

空中 GALE SHOOTER 跳跃中↓↙←·X/Y

CANNON SLASH →↓↙·X/Y

IGIS WALL ↘+X+Y

MIRAGE SABER(秘传必杀技 1) ↑↖←→·B

PHANTOM BLADE(秘传必杀技 2) ↓↙←→↘↓·X+Y

大头模式

只要按住 L 和 R 来选定游戏模式,在战斗时玩家所操作的角色便会变成大头模式,不过攻击判定并没有因此而改变。

改变衣服颜色

在选择 EIJI、SOFIA 或 ELLIS 时,如果是按住↓来选定,便能以改变了衣服颜色的他们来进行游戏。

鸟山明化的格斗游戏

行　星　格　斗

TOBAL　NO. 1

SQUARE

PS/96.7

トバル ナンバーワン™

RPG 老铺史克威尔制作的第一款 3D 格斗游戏。鉴于长期合作的良好关系，著名漫画家鸟山明先生欣然接受了邀请，为游戏中的人物作设计。由他设计的角色一眼就能看出来，就连机器人的名字都沿袭了《龙珠》的风格，叫馄饨（和饺子一家吗?）

游戏特点是不用材质贴图但采用了高解像度及 1/ 60 秒流畅动作。史克威尔当初也雄心勃勃，力争将此作制成业界第一。但推出后似乎并不是相当成功。不过对于第一次参入格斗世界的 SQUARE 来说已经是很不错的了……。游戏共有四种模式：分别是故事模式、对战模式、问题模式、设定模式。其中以问题模式尤为游戏卖点之一。

“行星秘密”小公开

技巧的属性

打击技分别具有上、中、下段 3 种不同属性。上段只能打到站立的对手，中下段可打到站立或蹲下的对手，上中段可用站立防御，下段要用蹲下防御。

捉住对手·投掷技

一般格斗游戏的投掷技是将捉住对手和投掷一气呵成，即被捉住后已无法逃避被投的命运。而本游戏捉住对手和投掷是两个分开的操作，在捉住对手后，就可以采用。

四种不同行动

投掷：摔投对手。
移动：将对手向前推或向后拉。
攻击：可展开上中下段的攻击。
防御：对手反击时必须赶快防御才行。

而被捉住的一方除可用长距离攻击加以反击外，更可以在对手要捉住你时，同时按下防御及中段攻击即可。

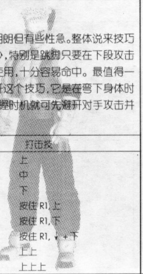
移动

本游戏除了可在画面中左右移动外，更可以移动到内部及面前。能掌握好对手的攻击时机的话，更可绕到对手的侧面去。

行星格斗　出招表

△：上段攻击　□：中段攻击　×：下段攻击　L1：跳跃　L2：防御　R1：防御投掷技　→：轻按　⇨：长按

秋吉



性格明朗但有些性急。整体说来技巧的空隙很少，特别是跳脚只要在下段攻击被挡住后使用，十分容易命中。最值得一用的是虎开这个技巧，它是在弯下身体时使出的，掌握时机就可先避开对手攻击并反击对手。

打击技	
小突	上
云蹴	中
地蹴	下
强天蹴	按住 R1，上
强地蹴	按住 R1，下
下段抓	按住 R1，↓+下
贰风	上上
贰风螺旋	上上上
贰风残铁	上上中
参门杯扫	上中上
连刀腿	下中中
连天蹴	按住 R1，上上
健扫腿	上下
连下扫腿	下下
连刀扫腿	下中下
健转扫腿	上上下
鹰连脚	蹲下时+上中中
虎开	→+中
疾扫腿	跑步时+下
疾扫中腿	跑步时+上
疾扫虎跳	跑步时+中
蹴脚	爬起时+中中
下扫背身	→+下
宙转脚	→+中
里宙转脚	面向后爬起+中
里宙双腿	面向后方+中
里旋	←+上
宙双腿	→→+中
破坏踊	←+下
破坏乱舞	←+下中
侧这拳	↑+上或↓+上

投掷技	
背负落	按住 R1 再按攻击键
巴投	拉近对手投掷
飞翠	抓出对手（←）投掷
车投	（←）+投掷
霞落	（→）+投掷
大外割	→（→）+投掷
宙身磊落	←（←）+投掷
锁腕逆十字	捉住对手左方投掷
断头落	捉住对手右方投掷
背转倒	抓住对手后方投掷
海鸥投掷	↓↓+投掷
雷布斯普投掷	↑↑+投掷

行星格斗 出招表

菲

这位老人就是贺姆的老师，年纪虽大但技巧却一点也不含糊。转身扫脚可连扫二次，也可在第一次被防住时不发动第二次攻击。

打击技	
揭拳	上
中拳	中
低踢	下
旋脚	按住 R1，上
强低踢	按住 R1，下
龙卷包旋脚	上上上
勾拳组合技	上上中
三重组合技	上中下
旋脚残雷手	按住 R1，上
崩击	←+中

招式	出招
飞燕	→→+中中
飞燕崩击	→→+中中中
转身扫脚	←+下下
飞燕扫脚	→→+中中下
旋风脚	蹲下时+上
跳蝗	蹲下时+下中或→→+下中
霞	→+中
包旋	跑步时+中
包遗旋	跑步时+下
包旋脚	→→+上
倒诛	←←+中
倒诛下扫	←←+中下下
诸猛乱马	←+上
乱马升天手	←+上中
背炮	→+下
残雷手	爬起时←+中
飞空袭	爬起时→+中
真空残雷手	爬起时(←)+中中中中
飞扑	包旋脚结束时←
云前掌	→+上中中
仁背炮	→+下下
背炮爷炮	→+下中

投掷技	
里旋	投掷
地狱车	拉近对手投掷
水车投掷	推压对手(←)投掷
表旋	(←)+投掷
大外割	→(→)+投掷
谷落	←(←)+投掷
四空投掷	捉住对左方投掷
月华	捉住对右方投掷
放转	捉住对后方投掷
海鸥投掷	↓↓+投掷
雷布斯普投掷	↑↑+投掷

爱波

虽沉默寡言，但却有惊人的斗志及力量。由于技巧多是下段连接中段的组合技，故要以进攻为主，十分适合初学者使用。

打击技	
揭拳	上
中段踢	中
低踢	下
强高踢	按住 R1，上
强低踢	按住 R1，下
猛攻高踢	上上上
猛攻勾拳	上上中
三重组合技	上中下
低长距离踢	下中
高踢勾拳	按住 R1，上+中

招式	出招
极光暴雨踢	→→+中
极光回旋踢	←+中
斜身攻击	→→+下
浓雾直拳	下中上
强风攻击	上中中
浓雾闪电	下中中
死之螺旋	按住 R1，上+下
架空技	→→+上或跑步时+上
针状踢	→+上
血腥玛莉	按住 R1，上+中下
极光之舞	→→+下上
分光勾拳	←←+中
脑部螺旋踢	→+中
分光背击	面向后时+中
港湾攻击	面向后时+下
冲刺直线踢	跑步时+中
膝踢	←+上
幻想组合技	上上中中
暴雨肘击	按住 R1，上+中中
怀特踢	←←+上
龙卷风	←+下
音速浓雾	下中下
爱波攻击	↓↓或↑↑+中

投掷技	
霞落	投掷
巴投	拉出对手投掷
自由投掷	推压对手(←)+投掷
车投	←(←)+投掷
朽木倒	推压对手投掷
威力压制	(←)(←)+投掷
四方投掷	捉住对手左方投掷
颈部攻击	捉住对手右方投掷
德国压制	捉住对手后方投掷
海鸥投掷	↓↓+投掷
雷布斯普投掷	↑↑+投掷

伊尔

就如同他的外形一样，技巧相当多，最实用是碎岩压制所衍生出来的碎岩冲刺压制。

伊尔的技巧虽然不是很多，但其中有使用尾巴来进行的攻击。而且上、中、下段都十分齐全，只要全部学会相信就一定能够取胜。

打击技	
短勾拳	上
迪尔攻击	中
低踢	下
强拳	按住 R1，下
迪尔压制	按住 R1，上

招式	出招
广泛冲撞	上上上
岩石煞星	←+中
岩石煞星组合技	上中
凤凰岩石煞星	上中上
泰式膝踢	上中下或←+中下
双重脚锤	→+中中
疯狂踢	上下上
超疯狂踢	上下下上
低头低身冲撞	上下下下上
迪尔冲撞	按住 R1，下+中中中…
碎岩压制	爬起时+中
碎岩冲刺压制	爬起时+中中
黑暗捶击	→+下中中或→+中下中中
红色攻击	→+下上中或→+中下上中
强锤击	按住 R1，上+中中
巴特黑特攻击	→→+上上上
锤击	→+下下或→+中下下
大扫脚	按住 R1，上+下
巴特巴特黑特	→→+上上下
巴特黑特	→→+上下
滑行冲击	←+上

投掷技	
威力炸弹	投掷
巴投	拉近对手投掷
巨人摇摆技	推压对手(←)+投掷
大外割	→(→)+投掷
D.D.T.	←(←)+投掷
胁固	捉住对手左方投掷

贺姆

拜在菲的门下学习功夫的矿山工作用机器人。技巧以中段为主，远矢落可连续攻击两次，十分好用。

贺姆的技巧象是转动踢等都十分地有趣，而且也非常好用。因此在和朋友玩时，一定要使用他试试看。

打击技	
捣拳	上
远矢蹴	中
低踢	下
低回旋踢	按住 R1，上
强低踢	按住 R1，下
双重捣拳	上上
三重组合拳	上中下
滑拳	按住 R1，上＋中
远矢落	中中
转动踢	中上
大转动踢	中上下
无限踢	上上上上…
仰天上勾拳	上上中中
双重上勾拳	上中中
浪速踢	→＋中中
无限浪速踢	→＋中中上中上…
呜门	爬起时＋中
呜门涡潮	呜门时＋下下下中
贺姆二连踢	→＋下下
贺姆二连踢	→＋下中
贺姆攻击	→→＋上
富士山踢	←＋中
富士山日出	←＋中中
双重组合拳	上下
无限滑拳	按住 R1，上＋中中中…
富士山日落	←＋中下

投掷技	
威力炸弹	投掷
巴投	拉近对手投掷
通天阁投掷	推出对手（←）投掷
脚部煞星	（←）＋投掷
华丽起子	推出对手投掷
D.D.T.	←（←）＋投掷
锁腕逆十字	捉住对手左手投掷
首投	捉住对手右方投掷
身体压制	捉住对手后方投掷
海鸥投掷	↓↓＋投掷
雷布斯善投掷	↑↑＋投掷

欧莱姆斯

拥有公鸡之称的特殊造型外星人。虽然技巧威力大，但相对空隙也大。其中空隙较小的虎式踢在实战中好用。

欧莱姆斯所拥有的地面背击是由上段连接到下段的组合技巧，因此十分难以看穿。因此如果对手挡住虎式踢的话，就只要使用地面背击即可应付。而且每一次的攻击也都相当地具有威力存在。

打击技	
右正拳	上
中段拳	中
低拳	下
螺旋拳	按住 R1，上
强低踢	按住 R1，下
右连拳	上上
组合翼	上中
剪刀左勾拳	→＋上
帆船击	→→＋中
虎式踢	→＋中中
滑穴拳	右连拳＋上
疾风勾拳	←＋中中
机枪拳	←＋上上上上上
雷电拳	上上中
跑步攻击	跑步时＋中
危险剃刀	←←＋中
危险回身	←←＋上
危险背击	→→＋上
危险背击组合技	→→＋上上上
火焰击	→→＋上中中
地面背击	→→＋上下
组合三段技	→＋上中下
机巧轻巧击	机枪拳时＋中
翻身	面向后方＋中
翻身拳	爬起时（→）＋中
音速侧向跨步	翻身拳＋上
天布西滑步	↑↑或↓↓＋中
天布西翻滚	天布西滑步中中…
危险炸药	爬起时←＋中
机枪攻击	←＋上上上上下

投掷技	
威力炸弹	投掷
巴投	拉近对手投掷
巨人摇摆技	推出对手（←）＋投掷
冲天膝落击	（←）＋投掷
大外割	→（→）＋投掷
D.D.T.	←（←）＋投掷
肋固	捉住对手左方投掷
月亮落	捉住对手右方投掷
矮人煞星	捉住对手后方投掷
海鸥投掷	↓↓＋投掷
雷布斯普投掷	↑↑＋投掷

玛丽

是超级职业摔角的世界冠军，当然她的投掷技巧也就特别强力。最有用是阿里踢，这个突如其来连续踢出3次下段踢的技巧可是超级强力。

在为数很少的打击之中，龙卷风捶击是最值得使用的技巧。因此在远距离冲向对手时，就可以使用投掷以及龙卷风捶击等2种不同的方式来攻击。

打击技	
手刀	上
伤害踢	中
低踢	下
强低踢	按住 R1，下
落下踢	→→＋上
短拳	按住 R1，上
炸弹背击	→＋中
俄国攻击	←＋中
龙卷风捶击	跑步时＋中
威力切割	←＋上下
三重手刀	上上上
月亮攻击	爬起时＋中
阿里踢	→＋下下下
月亮强击	月亮攻击时＋上
阿里冲撞	→＋下中中
阿里攻击	→＋下中上
太妃克星	←＋上中
龙卷风滑击	按住 R1，下＋中
双重手刀低踢	上中下
飞身伤害踢	→→＋中
刷洗攻击	←←＋中

投掷技	
脑部煞星	投掷
巴投	拉近对手投掷
巨人摇摆技	推压对手（←）＋投掷
投掷威力炸弹	（→）＋投掷
摇摆投掷	→（→）＋投掷
D.D.T.	←（←）＋投掷
胁固	捉住对方的左方投掷
首投	捉住对方的右方投掷
德国压制	捉住对方的后方投掷
雷布斯普投掷	↑↑＋投掷
海鸥投掷	↓↓＋投掷

行星格斗 出招表

格林

15岁就成为武道冠军的超级天才，特点是快速的打击技相当丰富。其中国家滑踢是个距离很长的中段攻击，由于出招速度相当快，可说是中距离易用技巧。

当你防御住对手的下段攻击及利用蹲下的方式避开上段攻击时，都可利用皇家回旋踢让敌人好看。而且看起来更是十分地美丽，因此在比赛时不妨多多尝试！

打击技	
揭拳	上
勾拳	中
低踢	下
强高踢	按住 R1，上
强低踢	按住 R1，下
连续高踢	上上上
连贯身体攻击	上上中
身体攻击勾拳	上中中
连续低踢	上上下
偶然踢	→＋下或跑步时＋下
闪电克星	→＋中
皇家回旋	←←＋中
皇家吹拂	爬起时→＋中
国家滑踢	→→或跑步时＋中
古巴踢	蹲下时＋上
身体攻击	←＋中
勾拳攻击	爬起时＋中
双重高踢	按住 R1，上＋上
三重高踢	按住 R1，上＋上上
大吉颜踢	跳跃结束前踢＋下
蹲下偶然踢	蹲下时＋下
皇家回旋踢	爬起时←＋中
大翼	→＋上
灰色诺重	←＋下
回身双重踢	按住 R1，上挡住时＋下
回身诺重踢	按住 R1，上挡住时＋下
身体剃刀	上上上中
身体攻击组合技	按住 R1，上＋上中中
串联技(冲刺)	按住 R1，上＋上中下
串联技	上中下
火箭回旋踢	按住 R1，下＋中
诺塞攻击	→→＋下
双重身体攻击	←＋中中
身体攻击踢	←＋中下
延迟技 A	←＋中→
延迟技 B	←＋中↓
亲爱布罗肯	←←＋中下中
皇家午安	↑↑＋中中或↓↓＋中中

投掷技	
前向破碎击	投掷
颈部钩踢摔	推压对手(←)＋投掷
煞星落	(←)＋投掷
大外割	→(→)＋投掷
地面螺旋	拉近对摔投掷
D.D.T.	←(←)＋投掷
锁腕逆十字	捉住对手左方投掷
首投	捉住对手右方投掷
德国煞星压制	捉住对手后方投掷
海鸥投掷	↓↓＋投掷
雷布斯普投掷	↑↑＋投掷

秘技

行星格斗 PS

隐藏人物鸟×明登场！

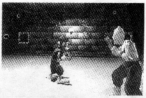
《TOBAL NO.1》这个瞩目的格斗游戏，是由凭“龙珠”而声名大噪的鸟山明先生来担任人物设定的，而现在就告诉大家使用此游戏的隐藏角色秘技。

首先选择 QUEST MODE，然后在 LEVEL 的 UDAN'S 迷宫中，到达到三十层，再倾尽全力把最后首领 UDAN 皇帝打倒。之后继续前进，便会看见隐藏角色“TORI”了，只须把他打倒，便可使用他了。

除此以外，在通过 LEVEL 2 至 4 的各个迷宫后，也可使用 NORK、MUFU 和 UDAN 这三个隐藏角色。

自爆秘技

什么秘技……竟发现了 HOM 自爆的秘技？而且方法更是十分简单！在使用 HOM 战斗时，同时按 L1、R1 和下便可，之后，HOM 便会自动伸手按动背后的自爆掣，发生自爆。顺带一提，此秘技在 QUEST MODE 中也可使用，但不知这样做，会否令 HOM 冤魂不散呢？



▶滑稽的鸟大人出场了。



煮酒论英雄



SEGA公司的宠儿

VR FIGHTERS!

用最新基板MODEL-3开发出来的《VR战士 3》不但人物更接近于真实，动作流畅度也达到了前所未有的程度，玩过的人都会惊叹：这简直象看电影一样。





SARAH被酒鬼老头折腾得精疲力尽，这样的老人真是令人伤脑筋呀！（VR战士 2）



SARAH:哥哥，你千万不能死呀！还有许多事要靠你呀！
JACKY:又想向我要钱用了吗？（VR战士 2）



瞧呀！这就是《VR战士 3》中的女性新角色梅小路葵。看看脸部的处理，也许过不了多久电脑就能做出与真人完全一样的人物啦！



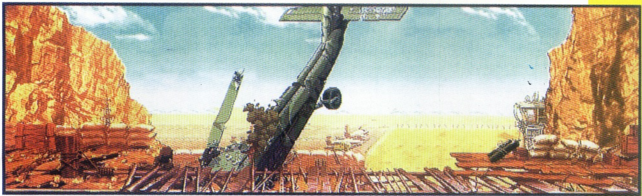
姓　名：鹰岚　　年　龄：27岁
性　别：　男　　血　型：O型
格斗术：相扑　　国　籍：日本
职　业：《VR战士 3》的新角色

HOME GROUND SHOW

'95格斗之王

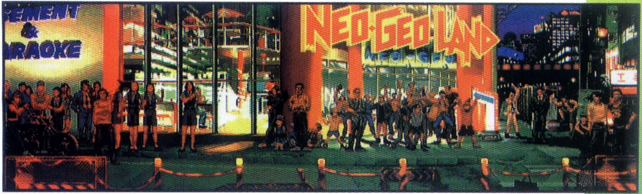
场地，对于格斗游戏来说是非常重要的配角。它不但表明了某些主角的生存环境，同时也将制作者的想法表现出来，尤其在有不同国度的场地时，往往清晰地显示出制作者对该国的认识与理解。

SNK公司在这方面是姣姣者，其早期游戏成功的主要因素即在于华丽二字上。至“95 KOF”之中，其场地的设定已不单单追求华丽，对于气氛的营造是颇下了一番功夫的。下面我们就来欣赏几个场地。



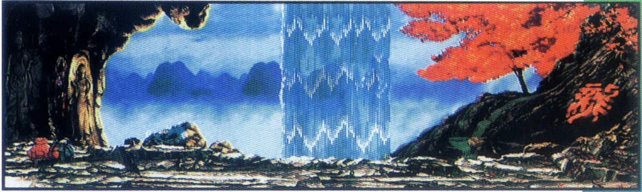
巴西 · 怒之队

佣兵总是离不开战场的。在峡谷之间的平台上用一条破烂的木桥联接起来。旁边一架坠毁的军用直升机正冒着滚滚浓烟。加上眼前辽阔的平原与天空，在这个场地上作战使人热血沸腾。



日本 · 草薙队

在一条正在工事中的街道上战斗，虽是晚上，但被街边的灯光照得很亮，四周一群现代装束的年轻人在拍手喝采，这就是日本现代化的那一面吧！而SNK公司也不放过任何宣传机会，街边的游戏中心就是NEO · GEO LAND。



中国 · 超能力队

哗哗——，首先映入眼帘的是一条清澈的瀑布，四周是秀丽的山峰，脚下飘浮着云雾，场景中的佛像、大红的“龙”字都是我国的特色。在仙境般的场地中修炼，可以吸收大自然的灵气，这就是镇元老师带领徒弟们在此修行的原因吧！

各代作品中坂崎良的变化

在这里，我们将用在过去SNK的格斗游戏中变化、登场次数最多的坂崎良来作为样本，让大家从图片及文字中看一看究竟哪一代中的坂崎良是历代游戏中最强的。



←对于初代的《龙虎之拳》我们已经有隔世的感觉了。

比较条件

从初代《龙虎之拳》到《'95格斗之王》中所有坂崎良登场的游戏中，良的共通必杀技性能上的独断与偏见的比较。

龙虎之拳 / 饿狼传说特别版 / 龙虎之拳2 / '94格斗之王 / '95格斗之王



虎煌拳

在“龙虎”系列中，飞行道具是可以被普通技抵消的，除去不算。因此在“95”中只要交差着连续发出弱和强的虎煌拳就能赢是最強的。

飞燕疾风脚

这招即使对手防住的话，也会使自己向后跳出很远。除了《龙虎2》有很小的变化之外，基本无法比较出来。

虎炮

这是消费气力很少的被称为“秘之技”的招术，初代“龙虎”中却很难组合起来使用。因此，无敌判定很強的“94”中是最強的。

霸王翔吼拳

这个技巧在各代中只是大小发生了变化，各系列中的霸王翔吼拳都无大差别。总之很难分出伯仲，比较结果是平分秋色。

暂烈拳

“饿狼传说特别版”中只要连打C键就可以使出。但“龙虎2”中可以进行对空，对上段二择攻击的暂烈拳才是最強的。

龙虎乱舞

将能防御此招的“KOF”系列排除，此招是不能防御的，虽然重扫腿能抵消这个招，但是这招只要击中便成为连续技，而“龙虎2”中是最強的。



综合评价

可以看出，拥有近乎无耻的、性能卓越的超必杀技“龙虎乱舞”的《龙虎之拳2》中的良是历代游戏之中最强的。从“龙虎乱舞”之中我们可以发现一点，就是招式的设定以及平衡性在格斗游戏中是至关重要的。

胜因

虽然飞行道具在性能上稍有问题，但飞燕疾风脚及对空使用暂烈拳几乎不冒风险，可最主要的还是因为存在不能防御的“龙虎乱舞”这种招式。

超必杀技攻击判定图解

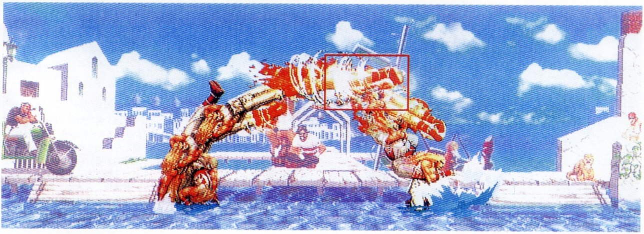


草雉京

里百八式·大蛇雉↓↙←↙↓↘→·C

伤害值	140
得　分	2500
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可

《'95》中此技比前作攻击判定发生更快。在草雉京手托火焰期间上半身是无敌的，之后按住C不放还可以继续维持上半身无敌一段时间，之后在他发声的同时攻击判定出现（图中绿框为出现攻击判定时角色动作，红框表示攻击判定的有效范围）。



安迪

超裂破弹↓（蓄）↘→·B+C

伤害值	30+30×3+30×3+30×3		
得　分	800×10	击　倒	可
气绝值	0	防　御	可

这是必杀技空破弹的大幅度强化。在开始的脚向空中伸出时完全无敌、无敌时间可与他的升龙弹相比。在空中到达最高点时下半身的攻击判定即出现（图中红框所示）。

罗伯特

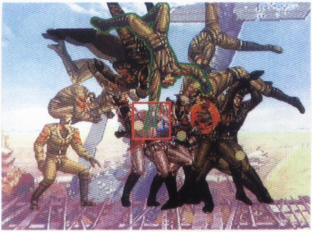
龙虎乱舞　↓↘→↘↓↙←·C

这是突进系超必杀技中出招速度最快的一招之一，使用方法与性能都与坂崎良相似，在起始后脚部即成无敌状态，同时在出招后第三个动作即出现攻击判定（绿框为角色动作，红框为攻击判定有效范围）。

伤害值	140
得　分	2500
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可



超必杀技攻击判定图解

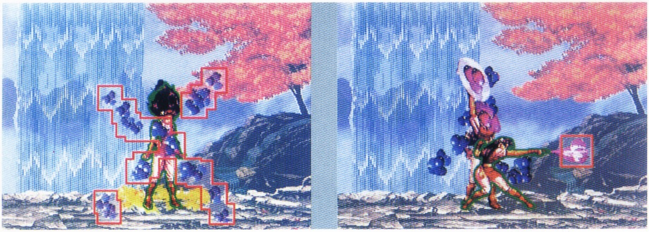


哈迪兰

最后闪光拳 ←（蓄）↓↑

伤害值	30+10×(9~7)
得　分	2500
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可

由于是蓄力系的超杀，准备时间较长，而且指令也不好掌握，出招后直至攻击判定出现前属于全身无敌，跳至对手头上时（绿框）攻击判定出现（红框为攻击判定范围）。此招用于反击正使用飞行道或跳过来的对手极为适合。



麻宫雅典娜

闪光水晶波+水晶超射 ←→↘↓↙←↖·BC（超杀出现后）↓↙←·A或C

伤害值	100/90	击　倒	可
得　分	2500	防　御	可
气绝值	0		

这是唯一的二段独立式超必杀技，出招后即出现攻击判定（绿框为动作，红框为攻击判定范围），此时也可抵消对手的飞行道具，之后可连按A或C集气，之后使用水晶超射将其向前放出。

陈高限

铁球大暴走 ↓↘→↘↓↙←·C

虽然出招较同是突进系的龙虎乱舞慢，但若与龙虎乱舞相遇则必定大获全胜。出招至攻击判定出现时（绿框为动作，红框为判定范围）全身无敌，适合于近距离突袭。

伤害值	143
得　分	2500
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可



超必杀技攻击判定图解



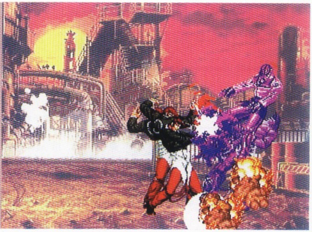
不知火舞

超必杀忍蜂　→↙→ · BC

伤害值	65×3
得　分	各800
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可

全身被火炎包围，向对手突击，这就是来自“饿狼2”中舞的超必杀技，指令相当简洁，出招后至攻击判定出现时（绿框为动作，红框为判定范围）全身无敌，并且出招硬直短，攻击判定出现快利用这些可穿过飞行道具向对手突进。





八神庵

禁千贰百拾壹式 · 八稚女　↓↙←↙↓↘→ · C

伤害值	145	击　倒	可
得　分	2500	防　御	可
气绝值	0		

乱舞系超杀，攻击判定出现极快，可连续重拳、重脚类攻击形成超必连续技，向前蹲下移动瞬间攻击判定即出现（绿框为动作，红框为判定范围），由于姿式低，可避过虎煌拳、飞翔拳等飞行道具，移动距离可达2/3的游戏画面。

卢卡尔

帝王爆烈拳　→↘↓↙⟷↘↓↙← · B+C

基本特性与必杀技无神摔投相似，出招后伸出手腕瞬间攻击判定开始出现（绿框为动作，红框为判定范围），由于出招指令繁杂，故此招最合适的使用时机当然是对手气绝时，或对手招式出现破绽时。

伤害值	160
得　分	2500
气绝值	0
击　倒	可
防　御	可

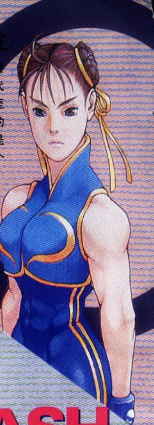




对空专用的“脚刀”做得夸张了些吧。

新世纪的一代英雌、传说中的格斗女王

还记得那位中国的女警吗？身负重担的她誓要查出罪恶组织“影子”的真相，为父报仇。从初代的得意技“倒挂旋风腿”到后来的“天升脚”以至本代的“千裂腿，气功拳、旋圆蹴”，多种华丽的必杀技适合于地面及空中技，可以说目前的她还是个全面型的角色了，本作中她的两种形象你对哪个更加偏爱呢？



这次的任务是可以实现的！

(MISSION POSSIBLE)

作为俗称“美国大兵”古烈的亲密战友，就是他的死令古烈投身以后的战斗，向VEGA挑战！2人招术都一样，做朋友到这份儿上也不容易吧！不过好象没有古烈那样受人赞扬，确实好象少了些古烈那份身手，但他还是会说"TOO EASY"。



NASH



这又象“手刀”又象上钩拳的招术究竟是什么呢？

DAN

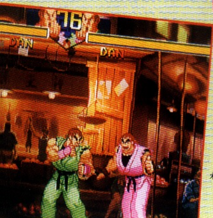


在"OC"中，连续出“强斩空脚”是很有利的。



COME ON，我是最强的！

为了打倒宿敌SAGAT，以报杀父之仇的傲气男儿，但实力就弱了些，那“最弱的狂入一代男”不就是上一代他的代名词吗，这次他那6种姿势的挑拨姿势更是有趣，那有名的“挑拨传说”更是令人难以忘怀（肉麻）。



看，多么傻的“挑拨传说”呀！

CHUN LI



在「原创必杀技」(OC)中，她那可爱的挑拨也具有很大的攻击判定。



对于千裂脚的无敌时间变短了实在是一种悲哀啊。



凝聚无限潜能，击出真空也能破碎的波动拳。



明月几时有，千里共“波动”！



RYU

严格遵守真格斗家之道的真命之龙！

本系列的主角，从打败SAGAT名扬天下后，云游四海，以求再遇强手。本作中SS版可调出的“杀意之隆”与他的师叔豪鬼同样会那骇人至极的终极奥义“瞬狱杀”，那胜利后的“天”字是否会给你又一种兴奋呢？虽然仍是那两招超必杀，但他可以说仍是最强的！



活跃的KEN自然能打出这飞上天的“升龙裂破”。

性格开朗且极富正义感的美国武道家！

与隆实力不相伯仲的正义战士，以拥有强力的升龙拳号召天下，来自遥远的美国与师兄隆一起展开这场旷日持久的街头争霸战。比起以前几作他更加勇猛，“升龙裂破”与“神龙拳”更是会使许多对手欲哭无泪，这金毛小子可是个棘手的家伙呀！



KEN



一只手就能让你燃烧的火焰升龙拳！

侍魂之斩红郎无双剑













《侍魂Ⅲ之斩红郎无双剑》三名BOSS级人物及其中的三只动物，其中天草四郎色纸为96年1月日本新声社读者征募PLAY SET用，其它仍为白井影二95年为其设定的原画。



天堂之门

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:FTG　媒体:CD-ROM　发售日:未定

曾经以《豪血寺一族》而在格斗游戏界得到一席位置的ATLUS现在又即推出一部3D格斗游戏啦！游戏中结合了许多同类游戏的特点，如《斗神传》中的必杀技系统、《格斗之蛇》中的墙壁、《VR战士》之中的空中连击，甚至还有2D格斗游戏中常见的超必杀技，只不过在本作中叫做灵力的解放。

与《豪血寺一族》一样，本作也有抄袭成功作品的嫌疑，只不过ATLUS每次都做得很巧妙，而且质量并不差，相信本作在3D格斗游戏中的地位会象《豪》一样的。

灵力槽





→在体力槽下面的就是灵力槽，当受到对手攻击时灵力就会上长。当长满之后就可以发出强力的灵力攻击。

SOUL POWER 快解放吧！



←灵力解放后，角色会发出耀眼的光束，这难道就是神的力量吗？

灵力攻击 一发逆转



→这时便可以发出灵力攻击，这种与超杀性质相同的必杀技威力是非常大的，可以将败势扭转。

有效的空中连击

用拳打击……



⬇用拳连续击中还在半空的对手，画面边上会不断显示连击的数目，真爽啊！

⬅⬆对手被击至空中，这时快乐的时光到来了，用你的拳头去享受这份快乐吧！

介绍八名角色中的六名

金 JIN



身穿牛仔服，脚上一双运动鞋的标准现代派年轻人，一看就知道是一名热血青年。

娜娜塞 NANASE



美貌的留马尾辫子的年轻女子，身体轻巧灵活的她最擅长腿技，而且格斗动作非常好看。

阿豪 AHAU



在脸上用涂料画出图案来增加自己的魅力？虽然身体较笨重，但他却有各种狡猾的技巧。

萨萨 SASA



这位外形有些象外星人的美丽女子，其实是一位对光合成感兴趣的五岁少女。

道弗尔 DULFFER



他的外貌就象一名宇宙忍者，在与对手战斗的时候却毫不留情，他拥有各种残酷的格斗技。

安盖茨



这是一名具有兽人的外貌的力量型战士，他的每一种格斗技都有非凡的威力，真令人吃惊呀！

描く Mook Color Illustration Gallery Special "Egaku"

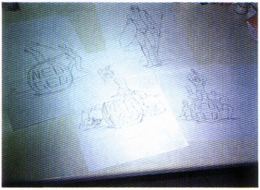
MAKING OF SNK ILLUSTRATION

《'96格斗之王》插画之制作工程

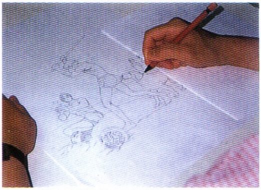
作为SNK新作《'96格斗之王》的宣传插画之一的《暑期问候》其作画人森气楼可算是费了不少心血。看画中韩国队的陈高限被埋在沙子中，八神庵和草雉京，不知火舞，藤堂香澄正在玩敲西瓜的游戏，而被蒙上眼睛的八神庵却向陈高限那圆圆的大脑袋打去……其构思之新颖、创意之独到不得不令人佩服作者的匠心独具。

下面就随我来看看它的制作工程吧！

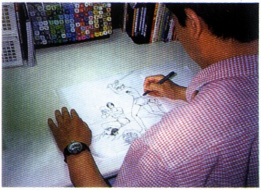
① 构思作成



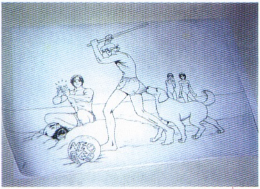
② 素描画面



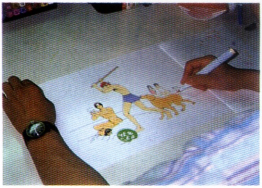
③ 钢笔描绘



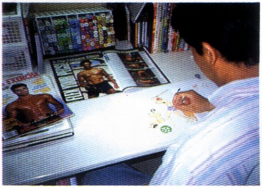
④ 钢笔画完成



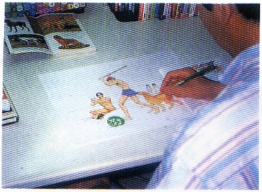
⑤ 人物上色



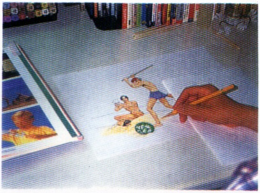
⑥ 细做之处用色钢笔描绘



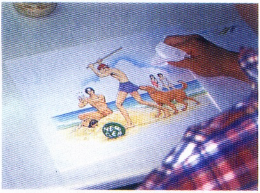
⑦ 涂描犬



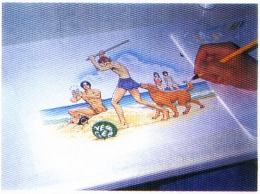
⑧ 开始涂刷背景



⑨ 淡化背景



⑩ 光线点输入



森气楼先生的工作台



完成体



LAST BRONX 東京番外地

之稻垣丈［JOE］之章

AM3制作的此款3D游戏虽早已登陆街机，但在天尊级的《VR战士3》如虹的气势下，她只好退避三舍了。据笔者玩后所感觉，虽然比起市面上一些粗制烂造的3D游戏好得多，但毕竟有那《VR 3》的“黑手”在背后舞动，以致刚面世不算太久的她没能雄踞ARC阵地，加之本身做得也不是十分精彩，故感觉她尚可一玩，不是到了那处不可不玩的地步。

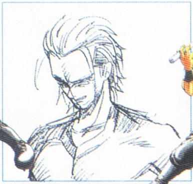
下面大家看到的就是关于贵为主角的稻垣丈的一些画面：这位样子冷酷、年方二十三，来自新宿MAD组织的热血青年，使用的就是类似于由著名影星李小龙主演的“死亡游戏”中使用的双节棍，据说他操纵的这根棍子是用黑檀木及钢铁混合制造的危险武器，是由13-14世纪移居冲绳的中国人制造并研究冲绳古武道，合二者精华为一，又以中国的双节棍、哨子棍等武器为蓝本设计出的独门兵器，试问天下谁能敌？



在这场街头混战中，他是属于具有很强近战能力的战士，另外由于武器的特殊性，

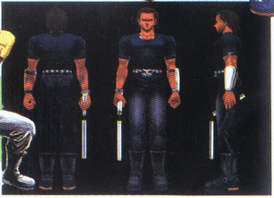


这是设定原画中第2阶段的JOE，表情已经显露出来，比起右面第1阶段的他生色不少吧。





用铅笔勾勒出这位英雄的轮廓，看上去很有日本卡通风格。







在月光花园中的激斗！

更使他是个令人头疼的角色，不过他的防御力较弱，狂攻之下他必败阵无疑。





机种：SS　厂商：SNK　类型：FTG　媒体：CD-ROM

迄今为止“饿狼”系列的最新作在秋天终于投身土星兵团了，PS也在12月发行本款游戏。相信大家，尤其是“饿狼FANS”们一定对她很热恋了吧！

16名大家熟悉的人物各怀一身能够闯江湖的惊人绝技，以S·POWER（超必杀技）及P·POWER（潜在能力）著称的本款游戏更为战斗增添了刺激的感觉和眩目的视觉感受。NEO·GEO版至今已有许久的日子了。难道“饿狼”系列也随着此游戏的广告语“再见吧，吉斯！”一起与吉斯一样奔赴黄泉了吗？但愿不会，下面为大家介绍的就是本集的“烈士”——吉斯的情况……

（条件）血槽见红，且气力槽呈“P·POWER”状态

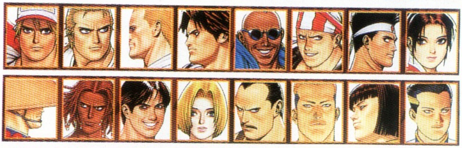
→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C



吉斯·霍华德最终奥义《死亡咆哮》复活！

虽然他的命运是必死无疑，但毕竟吉斯是“老大”级人物，在《龙虎之拳2》中登场的此技终于在今日解开封印，让他颇显帝王之风，一招打中对方，能源几乎被扣去全部的60%，若想将攻击力加强，最好在输入上面指令前先输入A、C、C、C，这样威力会很大，会达到15 RUSH（连击）。







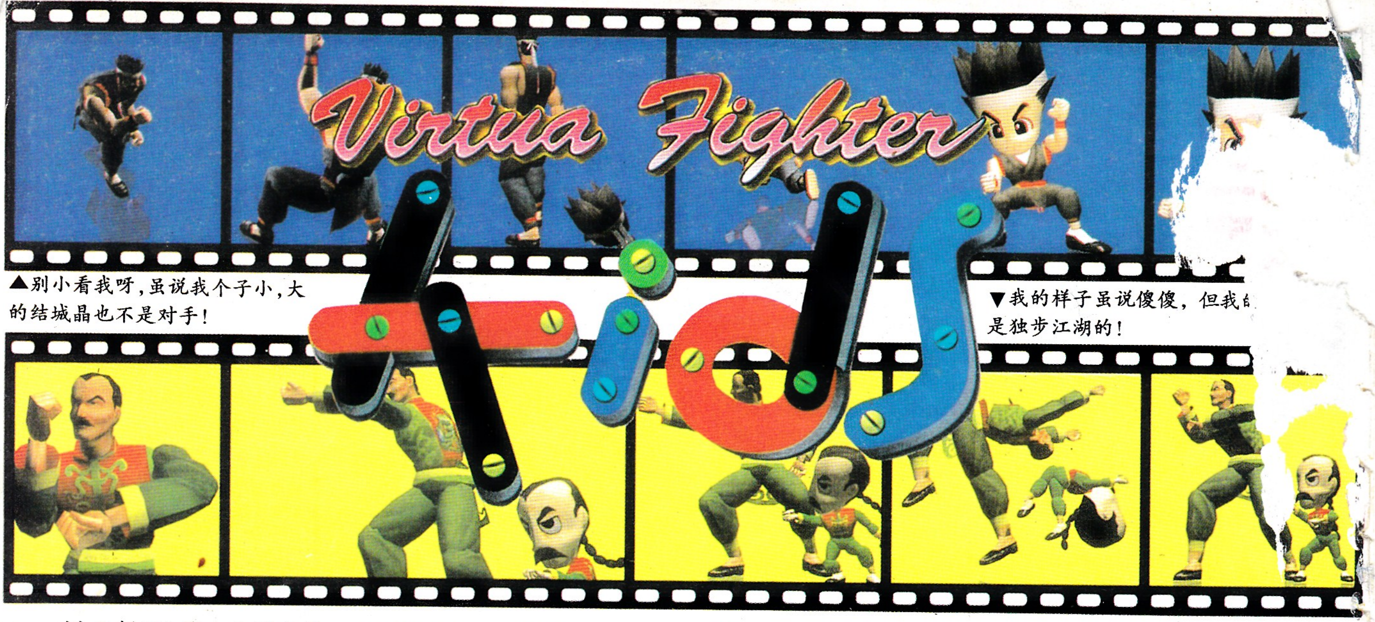
年轻时的长发吉斯（见版面中部）

SNK的五大天王之一《龙虎之拳》的第2作中年轻吉斯的登场，可以说是令人十分兴奋的，那时的他血气方刚，许多招式已见炉火纯青，烈风拳及在《'96格斗之王》中复活的“飞翔日轮斩”都是那时他的绝技，真怀念那时的他！





CAPCOM新底版CPⅢ之第一部作品《WARZARD》（美版名《RED EARTH》），以其极富个性的人物造型及浓重的《D&D》色彩驰骋格斗战场。



▲别小看我呀，虽说我个子小，大的结城晶也不是对手！

▼我的样子虽说傻傻，但我的是独步江湖的！

以Q版VR战士为形象的对战格斗游戏面世已有一段时间了，相信大家都已玩到了吧！那可爱的OPENING画面一定让大家忍俊不住哈哈大笑了吧，游戏中那丰富的噱头及人物令人面部神经极度松驰的动作一定让你和你的家人开怀大笑了吧！

游戏自从在街机推出以来，不仅深得格斗迷的青睐，甚至连许多从来不玩游戏的女孩也加入其中，可见它的魅力值是多高了！另外在系统上也多了一种玩法，就是利用一些预先设定的特别按键，把一些连续技预先输入，使玩时只要一按键便可以使出那些原本很复杂的连续技了，酷吧！

跟随这些爆笑又可爱之极的人物在这充满欢笑而没有血腥的世界中展开一场笑的战斗吧！



▶胜利的笑容

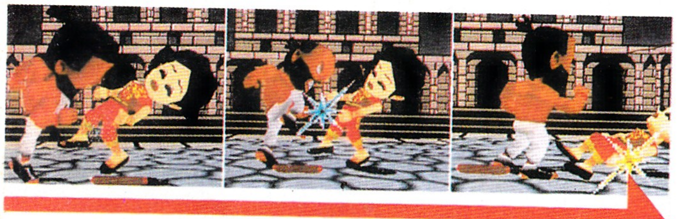
◀愤怒

▶苦闷的愁容

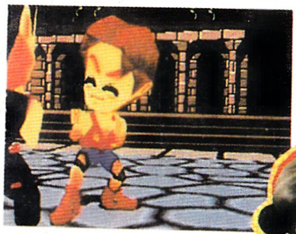
◀欢笑的面孔

机种 SS　厂商 SEGA　类型 ACT　媒体 CD－ROM

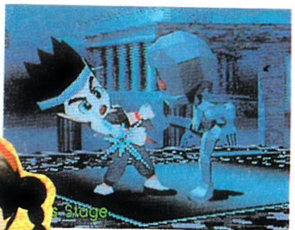
“喂，说你呢，快来和我对战！”



▲JEFFRY 的连续技让佩摔了个大屁蹲儿，好痛呀！



▲是否是“笑里藏刀”呢？肯定是了！

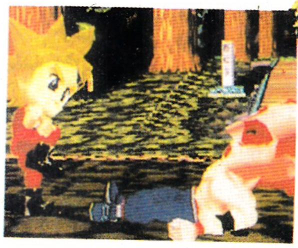


▼顽皮的陈佩就是我啦！



▲DURAL 一脚踢得结城晶“瞠目结舌”。

▼JACKY 说：“我踩，我踩！”



▼主人公结城晶的八极拳绝招“顶心肘”。





大墙画
Special

这次为特别之章，全部是来自《街霸ZERO 2》的樱花，这位视隆为自己的偶像的女高中生虽然年纪不大，但内心的斗志和其不挠的性格令这位娇小的女孩也成为街头战士之一……







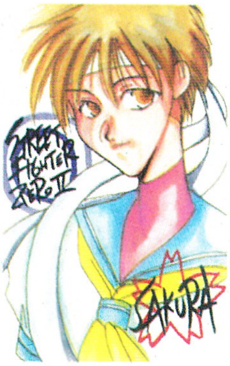


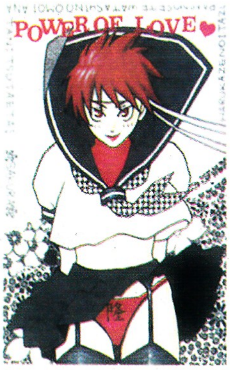














ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝™

森气楼先生曾为SNK公司的《饿狼》、《龙虎》、《格斗之王》系列设计人物。他用细腻写实的画风刻画出的一位位现代派的硬汉、靓女，都是偶像级的人物，决不比好莱坞影星差。做为格斗游戏的人物设定，森气楼先生的桌上摆放着大量的相关资料：各国的格斗术大全、健美杂志、搏击运动杂志，及一本《中国武术写真大鉴》。下面就让我们看看他为《龙虎之拳外传》设计的人物，及该游戏中其他的美术作品吧！



关底WYLER的设定原画，此为WYLER的正常形态。

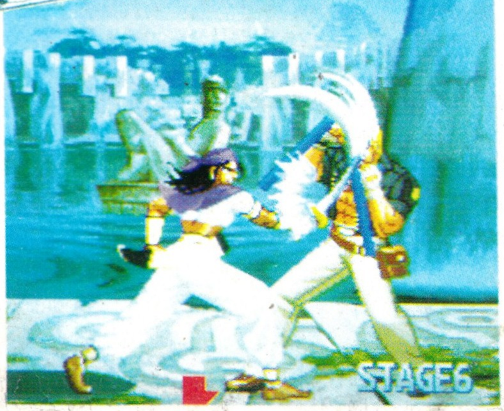


←在WYLER服用某种药物之后，身体就会变得非常强壮。

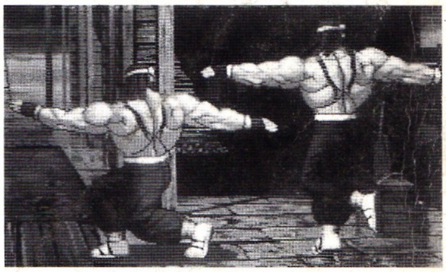


这是人物设定的完成稿，是不是很酷。请注意WYLER暴起的血管，完全符合人体的构造。这是日本漫画家对人体构造及比例相当熟悉的明证。



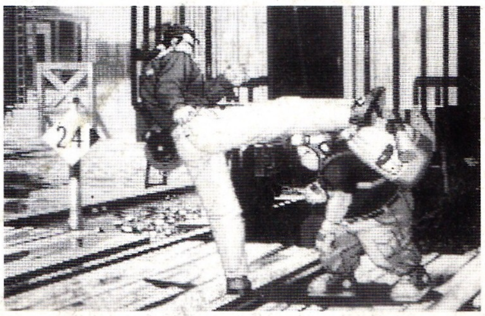


↑本作中的背景不仅仅是很漂亮，而且许多都是真实存在的，而在原案作品中精挑细选的背景又忠实地被制原…



→兄弟乐队，不插电！

↓迈苗不长个儿！





ISBN 7-80076-687-X

TING '96

定价：23.00 元

感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球